MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

100 STRON
Gry Telewizyjne i Konsole

SECRET SERVICE

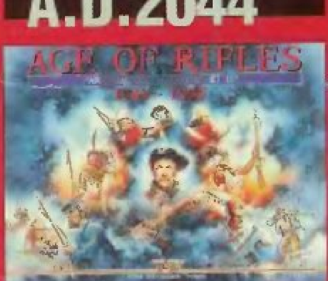
LISTOPAD
(11/96)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 60 gr
36000 zł

THE X FILES
THE TRUTH IS OUT THERE

40



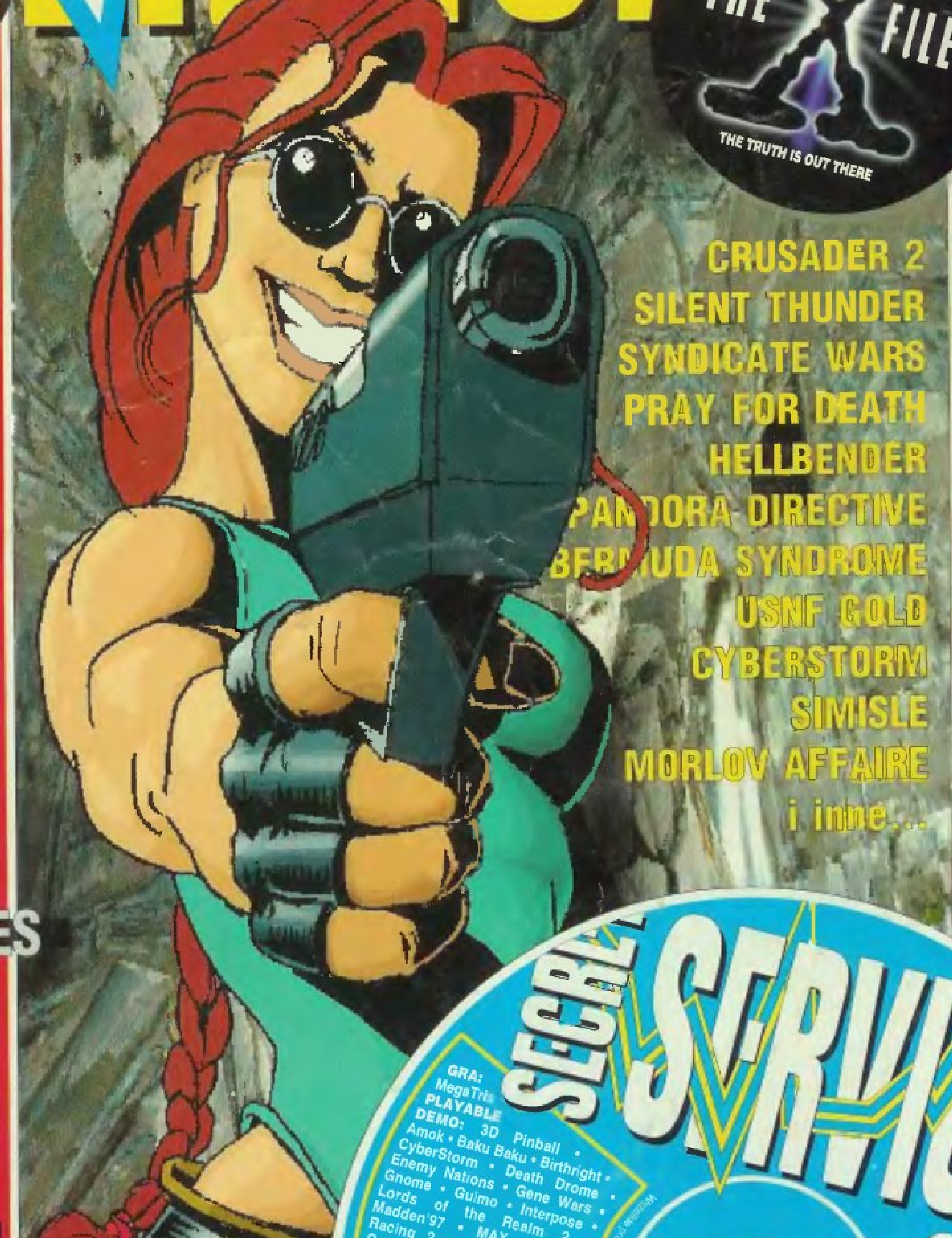
A.D.2044



AGE OF RIFLES



STRIKER '96

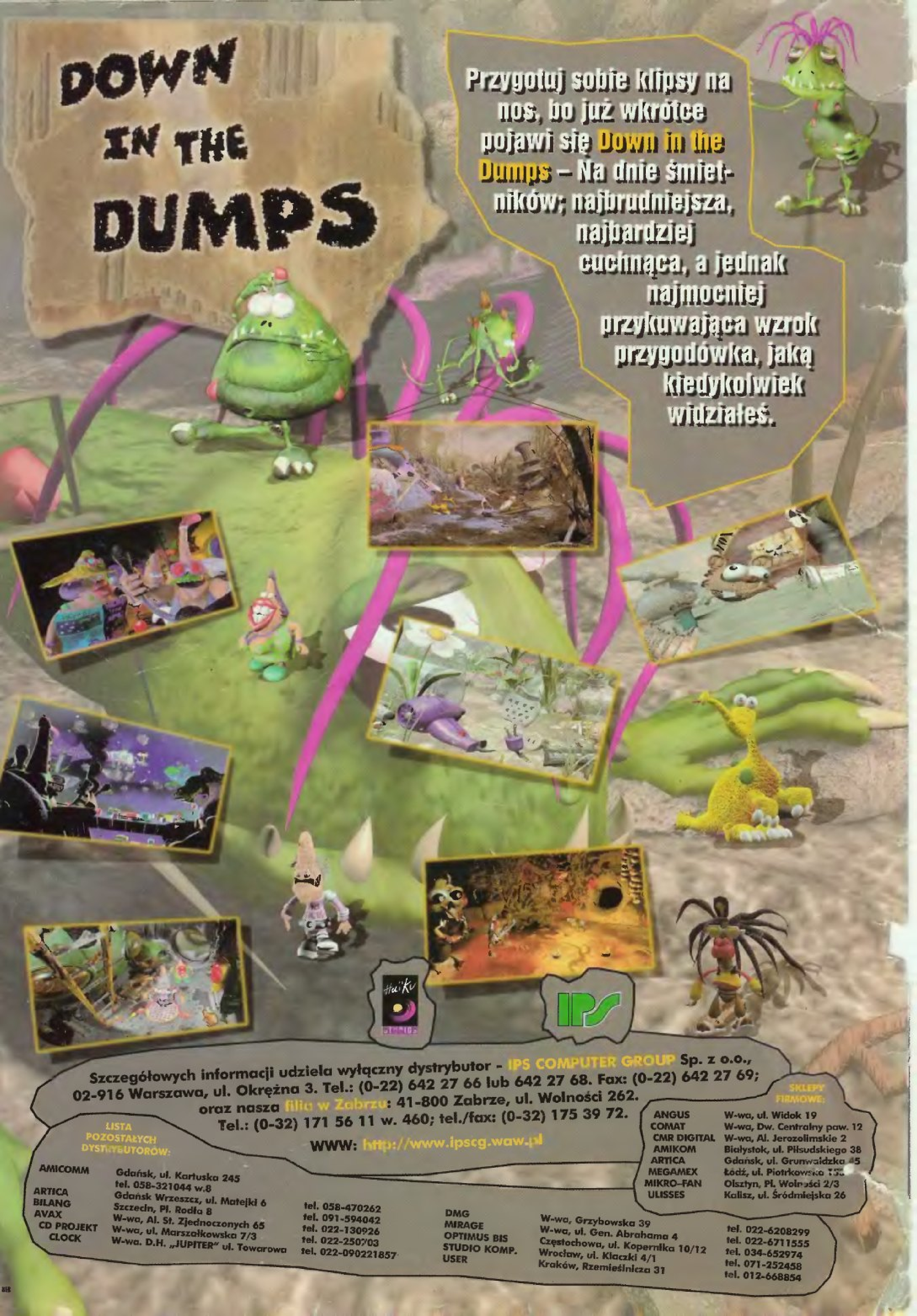


Okładka: Lara – Tomb Raider (Pegaz Ass)

CRUSADER 2
SILENT THUNDER
SYNDICATE WARS
PRAY FOR DEATH
HELLBENDER
PANDORA DIRECTIVE
BERMUDA SYNDROME
USNF GOLD
CYBERSTORM
SIMISLE
MORLOV AFFAIRE
i inne...



BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE
ISSN 1230-7726
11
9 771230 772968


DOWN IN THE DUMPS
Przygotuj sobie klipsy na nos, bo już wkrótce pojawi się Down in the Dumps – Na dnie śmietników; najbrudniejsza, najbardziej cuchnąca, a jednak najmocniej przykuwająca wzrok przygodówka, jaką kiedykolwiek widziałeś.
IPS
Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor - IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o., 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel.: (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69; oraz nasza filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262. Tel.: (0-32) 171 56 11 w. 460; tel./fax: (0-32) 175 39 72.
WWW: http://www.ipscg.waw.pl
SKLEPY FIRMOWE:
ANGUS W-wa, ul. Widok 19
COMAT W-wa, Dw. Centralny paw. 12
CMR DIGITAL W-wa, Al. Jerozolimskie 2
AMIKOM Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
MEGAMEX Łódź, ul. Piotrkowska 153
MIKRO-FAN Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
ULISSES Kalisz, ul. Śródmiejska 26
LISTA POZOSTAŁYCH DYSTRYBUTORÓW:
AMICOMM Gdańsk, ul. Kartuska 245 tel. 058-321044 w.8
ARTICA Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6 tel. 058-470262
BILANG Szczecin, Pl. Rodła 8 tel. 091-594042
AVAX W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65 tel. 022-130926
CD PROJEKT W-wa, ul. Marszałkowska 7/3 tel. 022-250703
CLOCK W-wa. D.H. „JUPITER" ul. Towarowa tel. 022-090221857
DMG W-wa, Grzybowska 39 tel. 022-6208299
MIRAGE W-wa, ul. Gen. Abrahama 4 tel. 022-6711555
OPTIMUS BIS Częstochowa, ul. Kopernika 10/12 tel. 034-652974
STUDIO KOMP. Wrocław, ul. Klaczki 4/1 tel. 071-252458
USER Kraków, Rzemieślnicza 31 tel. 012-668854







Jest rok 2227,

gigantyczny międzygwiezdny statek–fabryka TORONTO zmierza ku niezamieszkanej, lecz bogatej w surowce naturalne planecie. Podczas lotu badawczego nad powierzchnią planety rozbija się wahadłowiec. Wbrew wszelkim oczekiwaniom pilot – Tom Discroll – wychodzi cało z katastrofy. Jego oczy odkrywają nowy świat, pełen najprzeróżniejszych form flory i fauny i co najważniejsze: zamieszkany przez istoty rozumne. Dlaczego dane na temat planety były aż tak błędne?

Jako Tom Discroll będziesz przemierzał i poznawał planetę Albion, nowy, fascynujący świat pełen nieprzeliczonych zagadek i tajemnic. Doświadczysz piękna planety, poznasz kultury jej mieszkańców, zobaczysz siły, które na Ziemi istnieją tylko w bajkach. Spotkasz wielu nowych przyjaciół, razem przeżyjecie wspaniałą, niezwykłą przygodę.

Postawa w walce zadecyduje nie tylko o Twoim przeznaczeniu, ale także o przeznaczeniu całego świata! Nie zwlekaj dłużej!

WYRUSZ W PODRÓŻ SWOJEGO ŻYCIA!

Wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Blue Byte

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.
Oryginalne płyte główne PCI z procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI IDE, I/O, twardy dysk, karta grafik SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, złącza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa tower lub Desk top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkładka, Win 95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program ka figuracyjny OPTI IDE, Podręcznik Użytkownika w języku polskim.

5P75/8/850 .... 2 254
5P100/8/850 .... 2 451
5P120/8/1080 .... 2 820
5P133/8/1080 .... 2 598
5P150/16/1080 .... 3 525
5P166/16/1080 .... 4 016
5P200/16/1080 .... 4 328

Komputery Optimus S.A. Plus
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podręcznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, bez CD-ROM'u !!!

5P75/8/850 .... 1 738
5P100/8/850 .... 1 856
5P120/8/850 .... 2 156
5P133/8/850 .... 2 451

Komputery Harvard
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podręcznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, bez CD-ROM'u !!



5H75/8/850 .... 1 596
5H100/8/850 faxmodem, CDx6 2401
5H120/8/850 .... 1 920
5H133/8/850 .... 2 175

Monitory
GoldStar 14" SVGA kolor LR NI 744
Samsung 14" SVGA kolor LR NI 764
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami 764
GoldStar 15" SVGA kolor 1 058
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami 1 097
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR 1 371
Bridge 17" 1280x1024 0.28 mm OSD 1 803
SAMSUNG 17" CMC7377L Gli NI/LR 2 342
SAMSUNG 17" CEA7689L GLSi NI/LR 2 734
SAMSUNG 20" CFC9637L NI/LR 4 204

Compaq Presario
CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki

7210 P75/8/840 4658
9220 P100/8/840 5513
7220 P100/8/1000 5263
5220 P100/8/840 6834
7230 P120/8/1000 5604

IBM Aptiva
CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit sound card, CD ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide



5x86-100/8/635/14" 4792
P75/8/850/14" 5308
P75/8/850/15" 5648
P100/8/1200/15" 6329

Tulip
CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1 MB PCI, klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP
DOS 6.2/WfW 3.11 lub Windows 95PL

dt5-100/8/850/14" 4411
dt5-100/8/1200/14" 4897
dt5-120/16/1200/14" 5436
dt5-133/16/1200/14" 5943
dt5-166/16/1200/UTP/14" 7219

Drukarki HP



340 przenośna 300 dpi 755
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min 691
690C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min 962
820Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB 1281
870Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB 1521
1600C, 600 dpi, 8 str./min, 512 kB 4007
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB 1459
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB 2945
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS 3603
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB 4454
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB 4730
Kabel Centronics 5
Color Kit Deskjet 310 110
Color Kit Deskjet 600 123

Oprogramowanie

Microsoft
Ms 3D Movie Maker Win 95 111
Ms Ancient Lands 1.0 Cd 131
Ms Beethoven 1.1 Cd 82
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd 86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95 107
Ms Bookshelf Cd+Ms Works Win95 221
Ms Cinemania 1996 Win 78
Ms Composers Collection f.Win 135
Ms Creartive Writer Cd 45
Ms Dinosaures Win Cd 78
Ms Encarta 1996 For Win 90
Ms Encarta 96 World Atlas 139



Ms Fine Artist 61
Ms Flight Simulator 53
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai 74
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd 98
Ms Magic Schol Bus - Solar System 53
Ms Magig School Bus - Human Body 53
Ms Magic School Bus - Oceans Cd 119
Ms Musical Instruments 90
Ms Schubert 1.0 Cd 82
Ms Strauss 1.0 Cd 82
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom 90
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom 82

Sony
Sony Cd Psx Descent 153
Sony Cd Psx Gex 146
Sony Cyberspeed 148
Sony Playstation 819

Nintendo
Nintendo Biker Mice From Mars 168
Nintendo Jordan Adventure 111
Nintendo Judge Dredd 209
Nintendo Killer Instinct 184
Nintendo True Lies 213
Nintendo Yoshis Island 168
Nintendo Konsola SN+DKC 509

Game Boy
Na produkty serii GameBoy 7% VAT



Gameboy Konsola 182
Gameboy Alleyway 61
Gameboy Blues Brothers 83
Gameboy Donkey Kong Land 93
Gameboy Mario & Yoshi 79
Gameboy Micro Machines 131
Gameboy Mr.Do 83
Gameboy Super Mario Land 2 98
Gameboy The Smurfs 117

Programy Edukacyjne
Attica World Cup Soccer Enc.- 114
Dk Encyclopedia Of Science 117
Dk History Of The World 119
Dk My First Dictionary 82
Dk Ultimate Sex Guide 110
Euro Plus Professional Pack 327
Euro Plus Business English 193
Euro Plus Level 2 180
Euro Plus Level 3 180
Historia Europy 70
Kraina słów 162
Longman Interactive English 286
Syracuse Language Ang+Voi.Rec 82
Syracuse Language English 4-9 58
Video English 106
Video World of Animals 107

Gry
11-Th Hour 98
A.D. 2044 102
AH 64 The Longbow 119
Alladin Activity Center 124
Allied General Mcr Mac 114
Alone In The Dark Trilogy 145
Angel Devoid Mcr Mac 102
Angel Devoid Pcr 91
Anvil Of Dawn 115
A.T.F Cd 107
Bad Mojo-Życie Karalucha 94
Buried In Time 110
Caesar II 107
Chronomaster 111
Command & Conquer 115
Crusader No Remorse 110
Cyber Judas 94
Cyvilization 2 107
D 123
Druid 100
Duke Nukem 3D 111
Formula 1 Grand Prix 2 112
Gabriel Knight II 139
Game Gun 139
Knights Chase 111
Last Dynasty 102
Lords Of The Realm 57
Magic Carpet 2 107
Megapack 4 111
Megapack 6 127
Need for Speed Spiecial Edition 111
Normality 107
Offensive 111
Peter Rabbit No Of Garden 89
Prisoner Of Ice 102
Quake 138
Raven Project 81
Red Rhino Cd 57
Ripper Cd 107
Road Warrior Quarantine II 86
Shellshock 96
Shivers 102
Shockwave 93
Silent Hunter 123
Space Bucks Cd 107
Su 27 Flanker 123
Su 27 Flanker (Dos) 136
Swat Police Quest 115
Thunderhawk 2 Firestrom 119
Time Commando 107
US Navy Fighters Gold 93
Warcraft II Expansion Pack 66
Warcraft II 119
Wetland Cd 102
Witchhaven Cd 102
World Rally Fever 98
Z 107

Macintosh .... ☎

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, GameBoy, Sony PS.

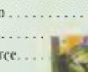
Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

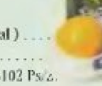
Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Joysticki
Wingman Light 66
Thunder Pad 56
QJ PC 215 Flight Pro 24
QJ PC 241 111
QJ PC 242 Flight Force 152

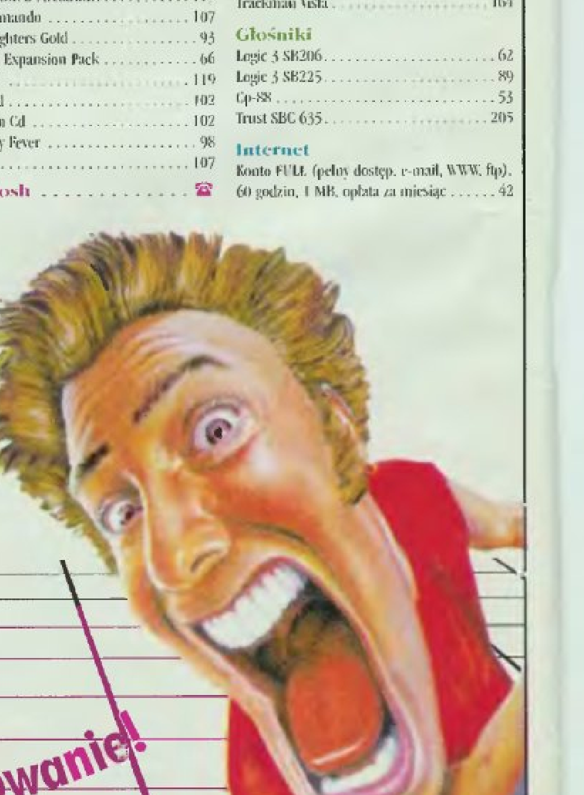


Myszy
Ms Easyball (Serial) 135
Dexxa 4 28
Mitsumi Ecm-S 3102 Ps/2 16
Mouseman Radio 245
Ms Home Mouse 82
Pilot Mouse II serial/PS2 86
Trackman Marble 261
Trackman Vista 164



Głośniki
Logic 3 SB206 62
Logic 3 SB225 89
Cp-88 53
Trust SBC 635 205

Internet
Konto FULL (pełny dostęp, e-mail, WWW, ftp), 60 godzin, 1 MB, opłata za miesiąc 42



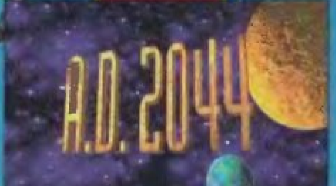
Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

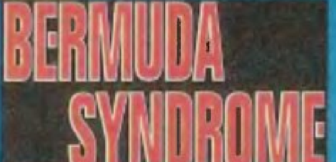
Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-84

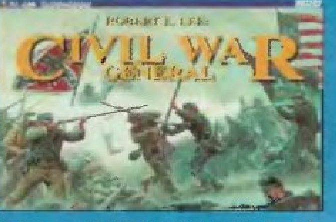


CD Projekt i Leryx Longsoft
przedstawiają
Najnowszą, najlepszą, grę dla wszystkich
LEW LEON 2
Przeżyj wspaniałą przygodę pokonując 12 kolorowych poziomów
PREMIERA 28 LISTOPADA
PRODUKT POLSKI
Leryx LongSoft
Wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT®
ul .Marszalkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51
Serdecznie zapraszamy do nowootwartego sklepu firmowego CD Projekt w Warszawie, ul.Pereca 2 (50m od giełdy na ul. Grzybowskie

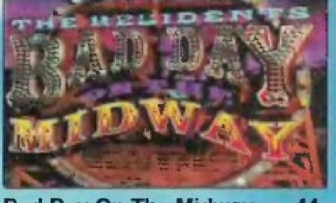




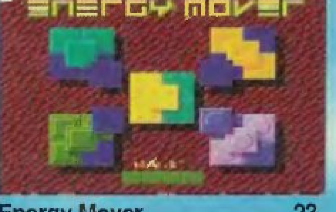




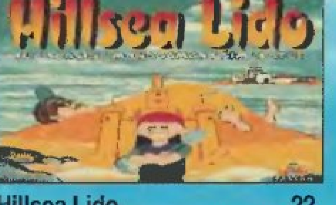


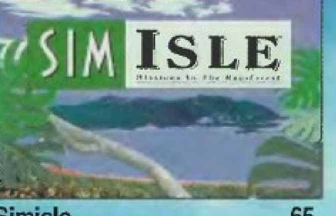








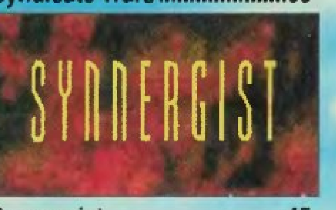


















Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
– jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69

Nakład 145.000 egz.

Adres redakcji
00-800 Warszawa 66
skrytka pocztowa 21
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Konieczność szybkiego przetestowania i zapamiętania dziesiątków gier komputerowych, wszechobecna muzyka techno, bieganie przez osiem godzin dziennie od stoiska do stoiska – tak wygląda ten raj utracony, prawdziwa wersja krainy marzeń, bo tak sobie wszyscy wyobrażają londyńskie ECTS. Zwieńczeniem trudu i znoju jest dopiero pełna relacja. Jej drugą część macie właśnie przed sobą.

Udostępniono nam raport dotyczący brytyjskiego rynku gier, jednak zawarte w nim dane można z bardzo nieznacznym marginesem błędu uogólnić na szersze pole. Z raportu wynika, że VIRGIN wysunął się na czoło dystrybutorów gier, mając w ręku 12% rynku. Tuż za nim plasuje się jego odwieczny rywal ELECTRONIC ARTS z 10%. W następnej kolejności są NINTENDO (7%), SEGA (6%) oraz MICROPROSE (6%).

Owo MICROPROSE ma ostatnio wyjątkowo dobrą passę, bo CIVILIZATION 2 oraz GRAND PRIX 2 sprzedały się w nakładach przekraczających pół miliona kopii. Wcześniejsze niepowodzenia zostały tym samym nadrobione. Na jednego z czołowych dystrybutorów gier wyrósł też GT INTERACTIVE. Oprócz prezentowanych publicznie hitów AMOK i SCORCHER, firma na zamkniętym pokazie ujawniła wreszcie interaktywną wersję UNREAL, trójwymiarowej strzelaniny deklasującej DUKE NUKEM 3D i QUAKE razem wzięte.

Można zauważyć ciekawą prawidłowość. Jeśli pojawia się mała firma, wypuszczająca grę, którą dystrybuuje duży koncern, to nad wyraz często zdarza się, że bardzo szybko znika ona później z rynku, co najwyżej wypuszcza jeszcze kontynuację swej pierwszej produkcji. Alegorycznie można by rzec, że funkcjonuje to na zasadzie „przeżucia i wyplucia". Za sukces należy więc uznać na przykład to, że takim firmom jak INTELLIGENT GAMES udaje się utrzymać w miarę stałą, niezależną pozycję.

Nowym zjawiskiem jest również agresywne wejście na rynek FOX INTERACTIVE, którego europejskim dystrybutorem został ELECTRONIC ARTS. Amerykanie zamierzają rychło przenieść na platformę komputerową dwa kinowe hity: DIE HARD TRILOGY oraz INDEPENDENCE DAY. Na marginesie tego ostatniego tytułu warto wspomnieć, że GT INTERACTIVE odnawia dawny hit weterana ośmiobitowców WILLIAMS, zatytułowany AREA 51 („Dlaczego nie powiedzieliście mi o tej bazie!?" – słowa prezydenta USA).

Mówiąc już o filmach trzeba koniecznie wspomnieć, że jedną z najgłośniejszych informacji ostatnich miesięcy stało się ogłoszenie przez reżysera „Terminatora" Jamesa Camerona, że zamierza on nakręcić nowy film s-f, którego bohaterami będą postacie wyrenderowane na stacjach graficznych. W zamierzeniu nie ma to nic wspólnego z komediowym „Toy Story", „Avatar" – bo taki tytuł nosi ten projekt – będzie poważnym obrazem, mającym zamiar konkurować z „Blade Runner". Budżet tej superprodukcji sięgnie 100 mln dolarów. Czyżby Cameron bawił się grami komputerowymi?

Za miesiąc zamieścimy trzecią i zarazem ostatnią część relacji z ECTS. Będzie w niej m.in. przegląd pozostałej części tytułów oraz zapowiadane miniwywiady z czterema autorami gier, których nie udało nam się zmieścić teraz.

Piotr Mańkowski

ADMIRAL

MERIDIAN/MEGAMEDIA CORPORATION

O firmie MEGAMEDIA CORPORATION do pewnego czasu nikt nie słyszał. Jej debiut należy uznać o tyle nietypowy, że nie wystartowali żadną grą 3D, lecz strategią. ADMIRAL: SEA BATTLES





stanowić będzie coś w stylu PIRATES czy HIGH SEAS TRADER. Sytuację na morzu obserwujemy jak w większości strategii – z góry. Dysponuje się potężną flotą, przydziela każdemu z okrętów uzbrojenie oraz załogę. Zgodnie z nowymi trendami, grać będzie można w sieci i przez modem. Program zawiera mnóstwo scenek przerywnikowych, dopracowaną grafikę, wymaga Windows'95 i późną jesienią powinien trafić w ręce strategów.

AMOK

DEMO – CD'40

SCAVENGER/GT INTERACTIVE

Po powrocie z Los Angeles narzekaliśmy na SCAVENGER, głównie ze względu na lekko rozczarowujący INTO THE SHADOWS. ECTS skłonił nas do częściowej zmiany zdania o tej firmie. Powodem stały się zaledwie dwie produkcje SCAVENGER: AMOK oraz SCORCHER. Ten drugi tytuł jest bardzo dobry, podczas gdy AMOK to rewelacja.

Akcja dzieje się na powierzchni Ziemi, w podwodnym świecie oraz w powietrzu. Klasyczna struktura: najpierw odprawa, na której poznaje się cele akcji, wybór broni, zaś potem od razu rusza się w te-



ren. Można ustawiać trzy różne widoki kamery, natomiast rzeczą powodującą tak wysoką ocenę AMOK jest naturalność środowiska 3D – powoli wyłaniające się wodorosty, pływające wokół rekiny, światło docierające w głębiny znad powierzchni.

BATTLEGROUND: ANTIETAM

TALONSOFT / EMPIRE

Strategiczni dziadziusiowie oczywiście nadal z radością witają kolejne utwory z cyklu BATTLEGROUND, lecz z pewnym rozczarowaniem stwierdzają, że najnowsze WATERLOO i SHILOH są o całą klasę gorsze od wcześniejszego BATTLEGROUND: GETTYSBURG. Czy również ANTIETAM nie będzie w stanie przebić popularnością „biblii strategów"?

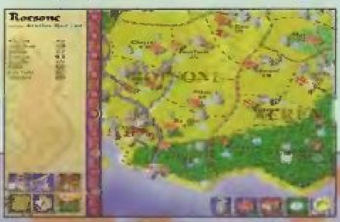
Bitwa, a w zasadzie rzeź pod Antietam rozegrała się w czasie amerykańskiej Wojny Secesyjnej. Program posiada z grubsza te same cechy co poprzednicy, dodatkowo zaś posiada scenariusz rozegranej w trakcie tej samej Wojny bitwy, która miała miejsce w przededniu Antietam. O wykonanie ANTIETAM można być spokojnym, zaś realizm wyjdzie na wierzch dopiero po wielu godzinach grania.



BIRTHRIGHT

SIERRA ON-LINE

BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE ma przynieść również odnowę na rynku RPG, za którego reanimację SIERRA najwidoczniej postanowiła



się zabrać. Musi się jednak spieszyć, bo kilka innych firm też lada miesiąc wypuści solidne gry z tego gatunku.

BIRTHRIGHT ma w założeniu łączyć elementy RPG z lekką domieszką strategii (ileż razy to słyszeliśmy). Gracz będzie władał armiami, snuł polityczne intrygi, w razie potrzeb podpierając się magią. Trzeba pochwalić SIERRĘ za bardzo dobrej jakości engine 3D. Można zaryzykować twierdzenie, iż ta gra okaże się bardzo dobra lub bardzo słaba.

DEMO – CD'40



CALLAHAN'S CROSS-TIME SALOON

LEGEND ENTERTAINMENT/VIRGIN

Ostatnimi produktami LEGEND ENTERTAINMENT, wydanymi jeszcze w zeszłym roku, były MISSION CRITICAL oraz SHANARRA. Od tego



czasu firma milczała, dopiero teraz zapowiadając swoją nową propozycję CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON. Ta komediowa przygodówka składa się z sześciu rozdziałów, gdyż jak twierdzi szef firmy Bob Bates: „Pozwoli to jednego wieczora uczestniczyć w jakimś epizodzie, a następnego bez konieczności przypominania sobie co było wcześniej zasiąść do kolejnych wydarzeń".



Akcja każdego z epizodów zawsze zaczyna się w tytułowej knajpie, której bywalcy stanowią najdziwniejszą mieszankę ras i pokoleń, nie wszyscy z nich pochodzą z Ziemi. Zlecają oni wykonanie pewnych zadań, w wyniku czego trzeba będzie na przykład odwiedzić zwrotnikowe brazylijskie lasy czy Transylwanię. Główna oś fabularna obraca się wokół zagrożenia Ziemi spowodowanego tym, że Bogowie pragną obciąć jej fundusze. Na szczęście jeden z Bogów, Gingranich wpada na drinka do Callahan's Saloon...

Opowieści oparte zostały na twórczości Spidera Robinsona, zdobywcy trzech nagród Hugo oraz Nebuli, nazywanego niekiedy „nowym Robertem Heinleinem fantastyki". Do przerobienia ich na grę zatrudniono starego wygę Josha Mandela, niegdyś pracującego dla SIERRY między innymi nad FREDDY PHARKAS oraz SPACE QUEST 6.

DEATHTRAP DUNGEON

EIDOS INTERACTIVE

W czasach, gdy nie było gier komputerowych, zapotrzebowanie na swoiście pojętą interaktywną przygodę realizowały tzw. gamebooki. Były to (i są do dzisiaj, tyle że obecnie zeszły na kompletny margines) książeczki z zazwyczaj kilkuset paragrafami w stylu: dochodzisz do przepaści – próbujesz ją przejść używając liny, patrz 194 – próbujesz zawołać do stojącego po drugiej stronie krasnoluda, patrz 353. Jedną z najbardziej popularnych w latach 70. serii gamebooków była Fighting Fantasy, sprzedało się jej ponad 15 milionów kopii. Sławny autor FF nazywa się Ian Livingstone, obecnie reklamujący swym nazwiskiem grę DEATHTRAP DUNGEON.

Gra posługuje się engine zbliżonym do ALONE IN THE DARK, które jak po raz kolejny się przekonujemy, wyprzedziło całą swoją epokę, stając się jedną z najlepszych gier komputerowych w ogóle. DEATHTRAP DUNGEON ma jednak tę przewagę nad produkcją INFOGRAMES, że istnieje w nim możliwość zmiany widoków kamery, nie ma sztywnych kadrów. Na 16 poziomach czyhają między innymi orkowie, niemartwi, smoki, szkieletory, nekromanci, mumie – słowem menażeria, jaką trudno znaleźć zgrupowaną razem w jakiejkolwiek innej grze. Rycerz, którym kierujemy, idzie z ogromnym



INFO – CD'40

mieczem, otwiera kraty, rozbraja pułapki w stylu wyskakujących z posadzki dzirytów oraz przetrzebia wspomniane wcześniej towarzystwo. Graliśmy w to i bardzo nam się DEATHTRAP podobał, szkoda tylko, że wszystko rozgrywa się w lochach.

F-22 LIGHTNING

NOVALOGIC

Stoisko NOVALOGIC położone było na uboczu Olympii. Jeśli jednak nie zwraca się uwagi na blichtr i agresywną reklamę, trzeba przyznać, że obchodząca w zeszłym roku dziesięciolecie działalności firma ze swoimi trzema silnymi propozycjami lokowała się w ścisłej czołówce wystawców gier na ECTS. NOVALOGIC ma bowiem kontynuacje uznanych COMANCHE oraz ARMORED FIST, jak również nowatorski symulator F-22 LIGHTING.





Grafika krajobrazu budowana jest za pomocą samych wielokątów, a mimo to wygląda hiperrealistycznie. Oddajmy głos guru NOVALOGIC Johnowi Garcii: „Przeprowadziliśmy mnóstwo badań, ażeby dopracować wygląd samolotu, mamy bazę informacyjną o tym myśliwcu. Gra wiernie oddaje cechy F-22, ale jednocześnie została pomyślana jako prosta w nawigacji". Łatwo powiedzieć!

Odprawy przed wylotem złożone są z sekwencji FMV. Choć całość podzielona została na serie misji, z pomocą tak zwanego edytora Quick Mission można zmieniać pewne cele w każdej z nich. Na koniec formalności: w sieci przewidziano możliwość grania w osiem osób, będzie można również toczyć pojedynki za pośrednictwem modemu.

CLOAK

INFO – CD'40

SIERRA ON-LINE

Absolutnie najświeższy projekt SIERRY to thriller s-f CLOAK: THE NAKED MIND. Fabuła opowiada o zagrożonym przez obcą rasę świecie Altopia. Agresorzy posiadają umiejętność penetracji myśli, dlatego organizacja wywiadowcza Altopii decyduje się wysłać na tyły wroga zdalnie sterowanego robota. Gracz kontroluje poczynania owego szpiega.



Najbardziej reklamowaną przy okazji CLOAK rzeczą jest system „multithreading", czyli równoległe z poczynaniami gracza ładowanie do pamięci komputera kolejnych danych, by uniknąć przestojów przy przechodzeniu z lokacji do lokacji. „Nie lubicie, gdy kursor zamienia się w klepsydrę" – pyta SIERRA – „My też nie, więc w tej grze tego nie doświadczycie". Oprócz tego w CLOAK zaistnieje możliwość wykonywania kilku czynności jednocześnie: na przykład patrzenia przez zainstalowaną w robocie kamerę, śledzenia mapy oraz czytania raportów. „CLOAK to interakcja non-stop" – brzmi kolejne hasło reklamowe. To już druga po mającej się ukazać lada chwila RAMA próba zrobienia przez imperium Williamsów poważnej sagi science fiction.

FX FIGHTER TURBO

ARGONAUT/PHILIPS

Pierwsze trójwymiarowe mordobicie na PC powraca w odświeżonej wersji pod Windows'95. FX FIGHTER TURBO zawiera przede wszystkim pod-



rasowaną grafikę w rozdzielczości SVGA oraz opcję gry w sieci lub przez modem. Na arenie stawia się dwoje nowych zawodników: Linna oraz Kwondo. Dodano również kilka nowych combosów, ciosy w stylu oddechu lawą czy plazmowego piardu. Wprowadzono nowe tryby gry. Choć autorzy jako minimum sprzętowe podają Pentium 60, to z szybkością działania programu może być różnie.



HARVESTER

DIGIFX /VIRGIN

INFO – CD'40



Historia zaczęła się mniej więcej dwa i pół roku temu, gdy dotarły do nas pierwsze screeny z HARVESTER. Ale grafika, co za horror! Potem był KILLING MOON, straszyła nas PHANTASMAGORIA, mijały miesiące, a o HARVESTER słuch zaginął. Mówiono nawet, że nigdy się on nie ukaże. Jego upadający producent MERIT STUDIOS (przyszła wreszcie kryska na Matyska!) przekazał losy projektu w ręce nowej firmy DIGIFX. Jest teraz jesień 1996 i „Żniwiarka" pewnie się ukaże, tyle że o przynajmniej dwa lata za późno.



W fabule mowa o położonej w Ameryce Południowej uśpionej wiosce Harvest, w której rosną wpływy tajnej sekty. Dziewczyna z sąsiedztwa znika jak kamfora, w łóżku pozostaje po niej tylko kręgosług i czaszka. Bohater zaczyna wałęsać się po mieście, próbując zorientować się, co się dzieje. HARVESTER epatuje dość brutalną treścią – gnijące trupy, dzieci wcinające umarlaków – przynajmniej tak wyglądały te sceny przed ingerencją cenzury. A mówiąc w skrócie: 40% PHANTASMAGORII, 40% DARKSEED z domieszką 20% własnej, radosnej twórczości. Dwa lata temu ta gra byłaby superprzebojem, teraz czeka ją niepewna przyszłość.



LORDS OF THE REALM 2

SIERRA ON-LINE

„Maczugą po plecach, płonącym olejem w twarz. Czy ta zabawa nigdy się nie skończy?". Niestety, a może na szczęście – nie. Znów czeka nas powrót do średniowiecznego świata LORDS OF THE REALM, w którym będą mieć miejsce oblężenia zamków, królewskie intrygi, miłość i nienawiść, zbrodnia i kara – wszystko w jednym!



DEMO – CD'40



Warto przytoczyć troszeczkę danych o tej grze: w zawodach bierze udział 16 narodów, można budować 6 różnych rodzajów zamków, jeszcze większą rolę niż poprzednio odgrywa czynnik ekonomiczny. Graficznie gra prezentuje się wyśmienicie, zarówno dokładnie przedstawione figurki żołnierzyków podczas walki, kolorowa mapa Wielkiej Brytanii, jak i liczne filmiki. Z ciekawostek można wspomnieć o opcji Mop-Up, dzięki której posiadający znaczną przewagę liczebną będą mogli w trybie natychmiastowym skasować wojska przeciwnika.

MASTERS OF DIMENSION

US GOLD/EIDOS INTERACTIVE

Przed nami kolejna zwariowana przygodówka, w której trzeba pozbierać porozrzucane kawałki magicznej lagi należącej do czarodzieja Merlina. Grę cechuje klasyczny widok z boku oraz grafika mniej więcej na poziomie THRRE SKULLS OF TOLTECS. Oznacza to standardową przygodówkę z zagadkami i humorem zorientowanymi na wczesnoletnich graczy.





NEVERHOOD

DREAMWORKS

Spielbergowskie DREAMWORKS wypuszcza swoją pierwszą grę!? Możecie wstrzymać konie, bo nie szykuje się tu żadna rewelacja. Akcja NEVERHOOD rozgrywa się w świecie plastelinowych ludzików, gdzie wszystko jest możliwe. Autorem tej gry jest człowiek, który wymyślił EARTHWORM JIM. Kolejne produkty DREAMWORKS to w kolejności GOOSEBUMPS: ESCAPE FROM HORRORLAND oraz JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD.



OUTLAWS

INFO – CD'39

LUCASARTS/VIRGIN

Na stanowisku LUCASARTS można było pograć w niemal ukończoną już wersję OUTLAWS. Oto przed nami opustoszałe miasteczko na Dzikim Zachodzie, z którego wszyscy mieszkańcy już dawno się wynieśli, pozostawiając je we władaniu zawodowych rewolwerowców. System graficzny odbiega od DARK FORCES, całe miasto jak i postacie są „bardziej komiksowe". Krwawa Mamuśka Nash czy Doktorek „Pan Śmierć" Jackson wyglądają mocno karykaturalnie. Bo o to właśnie chodzi, że OUTLAWS stanowi parodię westernów i że strzelając się na prerii oraz ulicach miasteczka co chwila ogląda się zabawne scenki. Autorzy, którym inspiracji dostarczyły spaghetti-westerny Serio Leonego powiadają: „Będzie można poczuć zapaszek prochu prosto z lufy kolta kaliber 45 oraz usłyszeć piskliwe tony pianina w saloonie".





STAR GENERAL

SSI/MINDSCAPE **DEMO – CD'40**



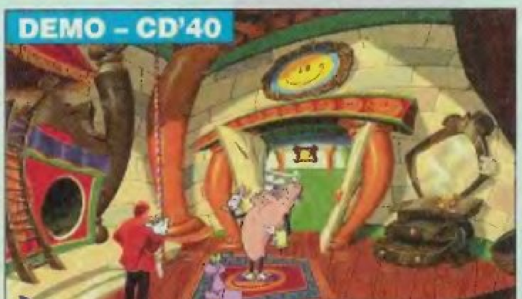


Prawda jest taka, że SSI poprzez swoje ostatnie poczynania znalazła się na skraju przepaści. Nie wydała ani jednego dużego tytułu, wszystko co wypuszczała było powielaniem klisz. Okazuje się jednakże przy tym, że staromodne produkcje w stylu STEELS PANTHERS bardzo się strategom podobają. Nie ma więc powodów, dla których SSI miałoby zaprzestać kontynuowania swojej serii 5-STAR.

STAR GENERAL korzysta rzecz jasna z tego samego interfejsu co jego poprzednicy. Walka toczyć się będzie w dwu płaszczyznach: na ziemi oraz w przestrzeni kosmicznej, niektóre pojazdy potrafią się poruszać tylko po twardym gruncie, transportowce mogą je przewozić na inne planety. Ważny czynnik rozgrywki stanowi rozbudowa miast, kompleksów militarnych, stacji orbitalnych oraz laboratoriów. Przewidziano możliwość zabawy w sieci polegającej na konkurowaniu ze sobą lub współpracy przeciwko siłom komputera.

TOONSTRUCK

VIRGIN **DEMO – CD'40**



VIRGIN już dawno zyskał sobie opinię firmy ściśle dystrybucyjnej. Z tym większym zaskoczeniem przyjęta została wiadomość o planach wydania własnoręcznie wyprodukowanej przygodówki TOONSTRUCK. Tytuł jest nieco parodystyczny (był kiedyś głośny film Moonstruck – polski tytuł „Wpływ księżyca"), stanowiąc mieszankę czegoś trudnego do tłumaczenia – toon pochodzi od „cartoon" (komiks), zaś struck to imiesłów bierny od strike (uderzać) – Oskar dla tego, kto zdoła to sensownie przełożyć na polski.



Drew Blanc zatrudniony jest jako animator w studiu telewizyjnym. Pracuje nad kolejnym programem Fluffy Fluffy Bun Bun. Dzień przed ukończeniem materiału zostaje przeniesiony do wnętrza stworzonej przez siebie komiksowej rzeczywistości.

Grafika TOONSTRUCK stanowi połączenie rysowanych ręcznie teł z digitalizowanym wizerunkiem bohatera. Animacja Drew jest piekielnie płynna, świetnie zintegrowano jego działania z zachowaniami wszystkich zwierzaków mieszkających w komiksowym świecie – zupełnie jak w pamiętnym „Króliku Rogerze". Gra VIRGIN to jak gdyby odwrócenie tamtego pomysłu – już nie rysunkowy królik w rzeczywistym świecie, lecz rzeczywisty człowiek w rysunkowym królestwie.



SCORCHER

SCAVENGER/GT INTERACTIVE

W zręcznościowym SCORCHER wskakuje się na futurystyczny wehikuł, po czym wyrusza w usianą niespodziankami trasę. W trakcie wyścigu każdy zawodnik chroniony jest powłoką pola siłowego, zabezpieczającego go przed zderzeniami. Podobnie jak w każdej innej grze SCAVENGER na uwagę zasługują znakomite efekty świetlne. Całość przypomina trochę WIPEOUT, jest jednak zrealizowana z większym smakiem, jak również pracuje o wiele szybciej.



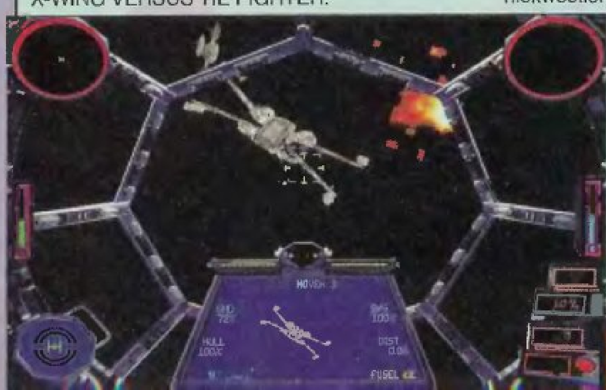


X-WING VS. TIE FIGHTER

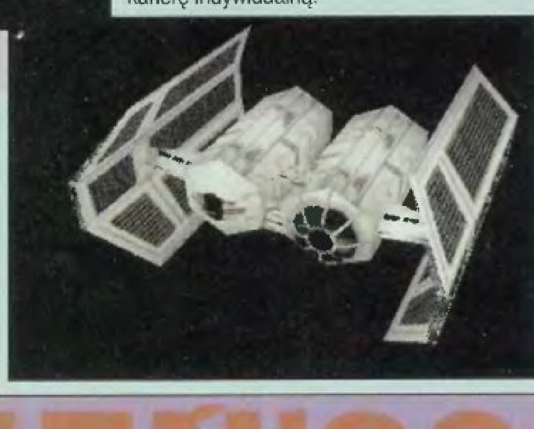
LUCASARTS/VIRGIN **INFO – CD'39**



Na stoisku LUCASARTS prezentowano DARK FORCES 2, OUTLAWS oraz CURSE OF MONKEY ISLAND. W kuluarach mówiono jednak dużo o innej przygotowywanej przez firmę produkcji – X-WING VERSUS TIE FIGHTER.



W początkach 1993 r. X-WING stał się niekwestionowaną gwiazdą światka gier komputerowych, potrafiąc umiejętnie połączyć cechy klasycznego symulatora ze zręcznościową akcją. W X-WING VS. TIE FIGHTER startuje się w ponad 15 misjach. Występujące w nich motywy kojarzą się z innymi utworami z cyklu Star Wars: ataki na krążowniki Imperium, przedzieranie się przez roje asteroidów. Gracz sam może zdecydować, z którą stroną mocy chce trzymać sztamę. Program pracuje w trybie multiplayer, niektóre misje można wówczas wykonywać wspólnie. Ten mający się ukazać w okolicach Gwiazdki kosmiczny symulator współtworzony jest przez założoną przez autora X-WING Larry'ego Hollanda firmy TOTALLY GAMES. Holland to kolejny po Robertsie, Molyneux, Meierze i Laksmanie twórca gier, który postawił na karierę indywidualną.



Na firmamencie zabłysła jasnym blaskiem nowa firma, o której – można iść o zakład – już wkrótce będzie bardzo głośno. Piszemy „nowa", bo dopiero teraz wyzwoliwszy się spod protektoratu VIRGIN i MINDSCAPE, CRYO INTERACTIVE rozpoczyna indywidualną działalność, będąc dystrybutorem produkowanych przez siebie gier. Swą dotychczasową działalnością CRYO zdołało już udowodnić, że potrafi robić nietuzinkowe gry. To z ich warsztatu zeszły przecież kolejno: DUNE, KGB, MEGARACE, DRAGON LORE, COMMANDER BLOOD, LOST EDEN, RAVEN PROJECT, ALIENS oraz MEGARACE 2. Największym finansowym sukcesem okazał się MEGARACE, wydany w wersjach na różnorakie platformy, stając się lokomotywą dla dalszej twórczości sympatycznych Francuzów. Teraz szykują oni cztery produkty tak wysokiej marki, że każdemu z nich wypada przyjrzeć się z osobna.

DRAGON LORE 2

CRYO

Kraina Umarłych rozsyła parlamentariuszy w różne strony świata, w wyniku czego wszystko pogrąża się w chaosie. Werner von Wallenrod musi szybko odnaleźć swojego smoka Maraacha. Udać się więc musi do opisywanej w pierwszej części sagi Doliny Snów. Legendy ciąg dalszy...





INFO – CD'40

Pierwszy DRAGON LORE odrobinę zawiódł, choć oczywiście był dobrą przygodówką. Jego kontynuacja technicznie różni się tym, że statyczne obrazki postanowiono w całości zastąpić filmikami – przy każdym obrocie czy kroku naprzód oglądamy kunsztowną animację. Oczywiście, grafika jest nieprzeciętna. Niektóre sceny, jak choćby podniebne walki Smoczych Rycerzy zapierają dech w piersiach.

RIVERWORLD

CRYO

Produkcja nietypowa, uwzględniająca dotychczasowe przywiązanie CRYO do 3D Studio. RIVERWORLD tematycznie oparty jest na powieści Philipa Jose Farmera pod tym samym tytułem. Wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym, widać płynące niebem chmury, w jeziorach dynamicznie odbijają się cienie, obok przejeżdżają samochody, mijają nas ludzie. Świat żyje w pełnym tego słowa znaczeniu.



INFO – CD'39

Poruszać się możemy z pełną swobodą, zaś celem rozgrywki jest zbudowanie silnej osady. Stawia się budynki, tworzy armię, wykorzystuje surowce planety. Sporo tu elementów zarówno stategii, RPG oraz przygodówki, tak że trudno RIVERWORLD jednoznacznie zakwalifikować. Pewne jest, że pierwsze wrażenie wywiera piorunujące.





TALES OF ATLANTIS

Coś niebywałego, jak ślicznie ta gra wygląda! Akcja TALES OF ATLANTIS dzieje się na tytułowej mitycznej wyspie, gdzie władzę sprawuje królowa Rhea. Gracz wciela się w Setha, jednego z członków dworu. Gdy pewnego dnia nadejdzie tragiczna wiadomość, że Rhea zaginęła bez śladu, Seth wyruszy na poszukiwania.

Sposób poruszania się jest troszkę podobny do tego z ZORK NEMESIS. Wykonuje się krok naprzód, przechodząc do następnej lokacji (najazd kamery). Stojąc natomiast w miejscu można dowolnie kręcić głową, również w górę i dół.





W TALES OF ATLANTIS stojąc na przykład na plaży, widzi się wpadające na piasek fale, latające na tle nieba mewy. W lesie widać każdy liść rosnący na drzewie, każde źdźbło trawy przy drodze. Bogactwa krajobrazu po prostu nie sposób opisać. Także wszystkie postacie poruszają się bardzo płynnie dzięki zastosowaniu techniki Motion Capture.

Ale to jeszcze nic przy absolutnej nowince, jaką stanowi system zapewniający synchronizację ruchów ust postaci z wymawianym przez nie tekstem! Nie od dziś wiadomo, że jeśli gra posiada inne niż angielska wersje językowe, tekst nie zgadza się z ruchami ust. Czasami, zwłaszcza gdy postacie są renderowane, nie zgadza się nawet w przypadku wersji angielskiej – nie szukając daleko, wystarczy wymienić DRAGON LORE czy LOST EDEN. Teraz CRYO stworzyło system rozpoznający „kluczowe" samogłoski i spółgłoski, w czasie rzeczywistym przekładając to na animację mimiki twarzy postaci. Daje to taki efekt, że nie poruszają się same tylko usta, lecz żyje cała twarz.

VERSAILLES 1685

CRYO

Barokowe wnętrza, syfilis, intrygi, płaszcz i szpada – z takimi stereotypami kojarzy się zazwyczaj siedemnastowieczna Francja. W grze VERSAILLES 1695 wystąpi ponad 30 historycznych postaci, pojawi się 200 obrazów, soundtrack składa się z 40 minut ówczesnej muzyki. Engine VERSAILLES to ten sam, jaki CRYO zastosowało przy TALES OF ATLANTIS. Firma nazwała go OMNI 3D.



INFO – CD'39

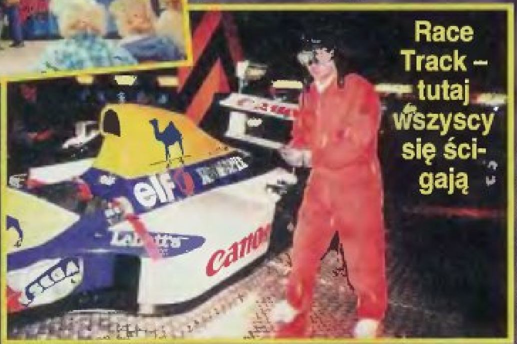
Nad stroną artystyczną czuwał osobiście dyrektor muzeum w Wersalu. Warto też dodać, że w produkcję włączył się CANAL+ MULTIMEDIA, specjalny oddział utworzony przez telewizyjnego potentata.





SONIC... rządzi Światem...





Race Track – tutaj wszyscy się ścigają

fot. Waldemar Nowak



Za plecami tego gościa zaczyna się inny Świat

WIZYTA w SEGAWORLD



Komputerowe centrum dowodzenia Światem



Reception – „pierwsza atrakcja"



Combat Zone – strefa ciągłego prania po mordach



Flight Deck – pod skrzydłami prawdziwego Harriera można nalatać się do woli

Kiedyś mówiło się: „Zobaczyć Neapol i umrzeć". Może wkrótce zacznie się mówić: „Pograć w SegaWorld i pożyć".

W samiutkim centrum Londynu, 50 metrów od Picadilly Circus zaadaptowano i rozbudowano gmach znany wcześniej jako Trocadero. Wiele by można opowiadać, ale niech przemówią fakty.

– SEGAWORLD jest otwarty przez 364 dni w roku (z wyjątkiem Bożego Narodzenia) od 10.00 do północy.



Sports Arena – pierwsze starcia w Virtua Fighter 3

– SEGAWORLD ma zamiar już w pierwszym roku obsłużyć 1,75 miliona gości i stać się największą płatną atrakcją Londynu.

– pojemność obiektu wynosi 3000 osób jednocześnie.

– bilet dla dorosłych kosztuje 12 funtów, dla dzieci 9 funtów.

– SEGAWORLD zajmuje powierzchnię 110.000 stóp kwadratowych (???), jest większy niż Royal Albert Hall (jeśli komuś coś to mówi) lub 735 londyńskich autobusów (mają po dwa piętra).

– SEGAWORLD zajmuje 7 pięter Trocadero i trzech sąsiadujących budynków.

– przy budowie SEGAWORLD było zatrudnionych 1500 robotników, którzy w sumie przepracowali ponad 8 milionów godzin przez 18 miesięcy.

– koszt inwestycji wyniósł 45 mln. funtów i został pokryty przez SEGA – największego operatora tego typu obiektów.

– żeby podtrzymać pracę grupa zaopatrzeniowców wydała około 270.000 kanapek i 900.000 filiżanek herbaty.

– w czasie prac wyburzeniowych powstało ponad 30.000 metrów sześciennych gruzu, wystarczyło by go do wypełnienia 20 basenów o wymiarach olimpijskich.

– SEGAWORLD posiada 6 dodatkowych atrakcji stworzonych wyłącznie dla niego: Bestie w Ciemności, Polowanie na Duchy, Misja Kosmiczna, Szalone Bazooki, Wodny Świat i Symulator AS.

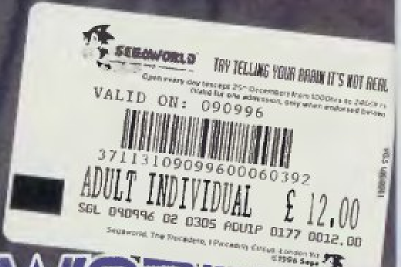
– każdego roku będzie pojawiała się kolejna atrakcja na miejsce jednej z poprzednich.

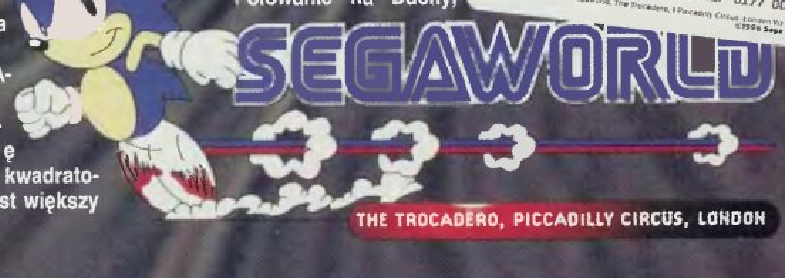
Chcąc podsumować: te wszystkie wielkie słowa, które padły przed chwilą są prawdziwe. Faktem również jest, że otwarcia dokonano za wcześnie i wiele maszyn nie zdążyło dotrzeć z Japonii. To co było widać dobrze rokuje, choć konieczność płacenia za bilet i osobno za gry jest przesadą. Na razie największą atrakcją były trzy automaty z VIRTUA FIGHTER 3, które po raz pierwszy opuściły Japonię.

Pegaz Ass



Sześć pięter totalnej rozrywki





STREFA CD PROJEKT

STRONNICZY PRZEGLĄD RYNKU GIER KOMPUTEROWYCH

Nasz adres: CD Projekt, ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa, tel./fax (0 22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Remont skończony, meble już są, alarm zamontowany, telefony dziś, jeszcze kilkanaście komputerów i gotowe. Druga w historii naszej firmy przeprowadzka na finiszu. Gdy będziecie to czytać my powinniśmy właśnie testować nową sięć grając w Warcrafta. Jeśli ktoś wie gdzie byliśmy to dodamy tylko, że zostajemy w tym samym podwórku tyle, że 100m na północ (nowy adres w stopce). Numery telefonów pozostają te same. W naszym ukochanym starym biurze rozpoczyna na dobre działalność PSX Projekt, czyli nasz odział zajmujący się konsolami - na razie tylko PSXem.

Głównym tematem tej strefy jest Lew Leon. Poniżej znajdziecie pierwszą cześć artykułu zdradzającego tajniki powstawania tej gry i opisującego jej zawartość. Tekst ten pochodzi od autorów gry, którym za udostępnienie go serdecznie dziękujemy. Zapraszamy również do testowania grywalnego dema Lwa Leona umieszczonego na Secret Service CD #40.

CD Projekt dystrybutorem SS CD

Informujemy wszystkich zainteresowanych, że nasza firma jest dystrybutorem Secret Service CD. Oznacza to, że jesteśmy odpowiedzialni za dostępność kompaktu w większości sklepów i regularne, szybkie dostarczanie do nich SS CD. W związku z tym mamy do Was prośbę: dawajcie sygnały gdzie SS CD jeszcze nie dociera – my postaramy się to naprawić.

WSPANIAŁA 7-ka październik

siedem najchętniej kupowanych gier w sklepach firmowych CD Projekt w dniach 15.09-15.10.

1. QUAKE
2. MEGAPAK 6 (NOWOŚĆ)
3. A.D. 2044 (NOWOŚĆ)
4. THE SETTLERS II
5. STRIKER '96 (NOWOŚĆ)
6. GRAND PRIX II
7. WARCRAFT II

Autorzy o grze

LEW LEON

Jest to doskonała rodzinna gra zręcznościowo - przygodowa dla osób w każdym wieku. Wymaga w równym stopniu zręczności jak i zdolności logicznego myślenia. Pomóż królowi zwierząt odnaleźć skradzioną przez spiskowców koronę. Zwiedź wraz z nim wyspy Lwiego Archipelagu. Spróbuj swych sił w dżungli, na biegunie, w lochach magicznego zamku, we wnętrzach piramid i pod palącym pustynnym słońcem. Spenetruj wraki pirackich statków leżące na dnie tropikalnego morza i odczuj chwile grozy wśród potężnych wulkanicznych erupcji. Przeżyj mnóstwo zwariowanych przygód i wysil swe szare komórki by uratować lwa z niezliczonych opresji. Witajcie w świecie Lwa Leona! Takiej gry w Polsce jeszcze nie było!

Nieco dodatkowych szczegółów technicznych:

Każda wyspa archipelagu to odrębny etap. Dodatkowo lew podróżować będzie drogą morską (a właściwie podmorską) oraz powietrzną (w balonie). Sterowanie w grze odbywać się będzie za pomocą klawiatury. Kod pisany jest w języku C++ oraz asemblerze. Za oprawę muzyczną i dźwiękową odpowiada jeden z najlepszych „komputerowych" muzyków w Polsce, wysoko notowany także poza granicami naszego kraju. Nietrudno się więc domyśleć, że efekt jego pracy stoi na naprawdę profesjonalnym poziomie (to tyczy się zresztą pracy całego zespołu). Gra obsługuje wszystkie najpopularniejsze standardy kart muzycznych (Soundblaster, GUS). Grafikę tworzą utalentowani młodzi ludzie (większość z nich to studenci i absolwenci Akademii Sztuk Pięknych). Połączenie entuzjazmu, młodości z dużą wiedzą teoretyczną i praktyczną dało w efekcie prawdziwą mieszankę piorunującą. W sumie zespół tworzący grę liczy ponad 20 osób, którzy spędzili nad nią około roku czasu.

Historia gry:

Idea i założenia gry powstały na początku 1995. Pierwotnie gra miała być wydana na dyskietkach w wersjach na: Amigę 1 Mb Ram i PC 386-33 z 4 Mb Ram. Jednakże niepewna przyszłość Amigi i błyskawiczny rozwój komputerów PC spowodował, iż ostatecznie gra adresowana jest do posiadaczy PC486 z 8 Mb Ram i czytnikiem CD-ROM. Umieszczenie gry na kompakcie daje bowiem możliwości znacznego wzbogacenia grafiki i oprawy dźwiękowej. W związku z tym pierwotny pomysł ulegał kilkukrotnej modyfikacji, tzn. stale rozbudowywano fabułę, ulepszano grafikę i engine. W obecnej formie gra ma objętość ponad pół gigabajta danych.

Za miesiąc o tym jak tworzono Lwa Leona.

Nowy sklep firmowy w Warszawie

Alleluja! Nareszcie po wielu kłopotach i przeciwnościach, wbrew złym mocom, które starały się uniemożliwić start naszego nowego sklepu, możemy z dumą ogłosić: już jest otwarty nowy, największy i najlepszy w Polsce, z profesjonalną obsługą i najlepszymi tytułami - raj dla prawdziwego gracza – sklep firmowy CD Projekt na ul. Pereca 2. Każdy tytuł możesz przetestować na miejscu, zasięgnąć porady, lub po prostu pogadać. Dla naszych klientów dokonujemy cudów.

... i w Krakowie

SORRY - nie wyrobiliśmy się! Ruszy może w październiku. Jak tylko się uda poinformujemy Was na pewno.

NEWs z pierwszej ręki

Październik:
Do sklepów trafią: śliczny, kolorowy **Albion** i najnowsza piłka nożna **Striker '96**.

W ostatnim tygodniu miesiąca rusza sprzedaż **Słownika Języka Polskiego PWN**. Jest to pierwszy polski słownik na CD-ROM. Uwaga: inteligentnie sprawdza ortografię w tekstach pisanych pod Windows.

Więcej newsów za miesiąc.

Postanowiliśmy stworzyć listę polecanych sklepów z grami. Na dobry początek trzy sklepy. Od następnego numeru co miesiąc będziemy dokładać jeden adres. Zrobimy wszystko aby na liście znalazły się tylko dobre sklepy. Nadsyłajcie nam swoje propozycje lub krytykę (nasz adres na górze) z dopiskiem STREFA CD PROJEKT, za wszystkie uwagi będziemy wdzięczni.

Lista rekomendowanych sklepów z grami:

Warszawa sklepy firmowe CD Projekt:	ul. Pereca 2 (50m od giełdy na Grzybowskiej)
	ul. Indyjska 25a (50m od Trasy Łazienkowskiej)
Włocławek, sklep Daniel	ul. Witosa 4 (Dom Handlowy Wiślan)

PSYGNOSIS BLIZZARD ENTERTAINMENT Blue Byte Interplay DK

secret service CD 40

Witajcie na CD'40! Po raz piąty, a nawet szósty spotykamy się na srebrnym krążku. Żadne słowa nie są w stanie opisać tego, co tym razem udało nam się umieścić na płytce. To po prostu trzeba zobaczyć.

CD'40 otwiera jak zwykle ciekawy wybór materiałów redakcyjnych, a w nim przede wszystkim pierwsza część powieści MORTAL KOMBAT ALTERNATIVE STORY autorstwa Mamuta. Jest to bardzo ciekawa próbka gatunku Fan Fiction, sami się o tym przekonacie. Jest także MANGA ROOM, w którym możecie obejrzeć między innymi reklamówkę filmu GHOST IN THE SHELL zapisaną w formacie AVI.

Dalej jak zwykle ogromny RZUT OKIEM, w którym zwróćcie przede wszystkim uwagę na gry DEATHTRAP DUNGEON (autorstwa samego Iana Livingstone'a, współtwórcy DUNGEONS&DRAGONS!) oraz INDEPENDENCE DAY (chyba nie trzeba wyjaśniać), a także STREET FIGHTER 3. W dziale SHAREWARE oprócz wielu innych przydatnych programów prezentujemy prawdziwy, działający emulator Amigi 500. To nie żaden kit, testowaliśmy go między innymi na grze NORTH&SOUTH. Pamiętajcie jednak, aby przed próbami uważnie przeczytać dokumentację dostarczoną wraz z programem. Na płycie jest też najnowsza wersja (3.0) pakietu Direct-X dla Windows'95 i nowe panienki do programu KISS. Przy okazji przepraszamy za zgubienie Direct-X 2.0 na poprzedniej płytce – teraz już nie będzie on potrzebny.

W dziale POPRAWKI znajdziecie między innymi najnowsze patche do QUAKE oraz specjalny update gry DESCENT 2 dla kart z chipem S3 VIRGE 3D. Po jego zainstalowaniu możecie rozkoszować się grą zupełnie od nowa – grafika w trybie 640x480 w 32 tys. kolorów z niesamowitymi efektami. Warto zobaczyć i przekonać się na własne oczy co VIRGE potrafi.

Dema, dema, dema. SECRET SERVICE CD'40 pozwala zagrać w 24 najnowsze gry (niektóre są tak nowe, że jeszcze ich nie opisaliśmy!) Polecamy waszej uwadze przede wszystkim dwa tytuły: SYNDICATE WARS oraz TOONSTRUCK. Na temat pierwszego chyba nie trzeba nikogo doinformowywać (zresztą recenzja jest w numerze), za to TOONSTRUCK jest prawdziwą rewelacją miesiąca. Pamiętacie film „Kto wrobił królika Rogera"? W przygodówce TOONSTRUCK obserwujemy znakomite połączenie świetnej animowanej grafiki z digitalizowanym bohaterem. To wszystko w połączeniu z niebanalną fabułą rozbudza nasz apetyt na prawdziwy przygodówkowy megahit! Dalej, supermodne strategie LORDS OF THE REALM 2, STAR GENERAL i CYBERSTORM! Dwa razy wyścigi samochodowe w postaci gier NASCAR 2 i Q-RAC RALLY! Dwa pinballe, w tym jeden przygotowany od razu do produkcji własnych stołów! Mamy też demo AMOK, tą futurystyczną strzelaninę będzie debiutem skandynawskiej grupy SCAVENGER (znanej między innymi z niewydanej jeszcze gry INTO THE SHADOWS). Oprócz tego bardzo interesujące demo M.A.X., gry aspirującej do miana następcy COMMAND & CONQUER i WARCRAFT 2. Jest jeszcze wiele, wiele innych gier gwarantujących długie godziny spędzone przed monitorem. Sami przyznajcie, że zestaw jest multiatrakcyjny!



TOONSTRUCK – rewelacja miesiąca



LORDS OF THE REALM 2 – supermodna strategia

W 1996 roku spotkamy się jeszcze raz, w grudniowym zestawie SECRET SERVICE 41 + SS CD'41. Szykujemy specjalne prezenty gwiazdkowe, między innymi pełna wersja pierwszej polskiej gry przygodowej pod tytułem TAJEMNICA STATUETKI produkcji firmy METROPOLIS a także specjalną, cybernetyczną wersję prawdziwego „białego kruka" na rynku wydawniczym. Co to będzie? Otóż na SS CD'41 znajdziecie numer pierwszy SECRET SERVICE – wszystkie opisy, tipsy, mapy. Numer, którego nie można już nigdzie kupić od bardzo dawna. Pionierski Numer Pierwszy, którego ukazanie się Martinez i Pegaz Ass przypłacili wylanymi hektolitrami ciężkiego potu. Więcej szczegółów za miesiąc, na razie zarzynajcie na maksa i do oporu SS CD'40.

Już my wam namieszamy w mózgu...

SECRET SERVICE CD w pytaniach i odpowiedziach

Słyszałem, że na jednym z SS CD były zamieszczone programy do odgrywania plików MOD. Czy moglibyście przegrać mi je na dyskietkę i przesłać? Nie mam czytnika CD, żaden z moich kumpli nie ma SS CD.

Chłopaki, czy w waszym mieście nie ma sklepu komputerowego? Jeśli jest, to powiedzcie siedzącym tam ludziom, żeby skontaktowali się z nami! A jeżeli mieli jednak w sprzedaży nasz CD, tylko już się skończył, to niech zamówią więcej. To się niestety zdarza, że nie każdy sklep w porę połapie się w sytuacji. A co do braku czytnika CD, to proponujemy wybrać się na jakąkolwiek większą giełdę komputerową – czytniki podwójnej szybkości są już po 20 zł, a poczwórnej za niecałe 100 zł. Prośby o przegrywanie, nagrywanie i wysyłanie niestety nie możemy spełnić z przyczyn technicznych i czasowych.

■ ■ ■

System menu jest bardzo ładny i wygodny, ale czy moglibyście przygotować podobny system także pod

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38

Bielsko Biała
HDD Komputer, ul. Głęboka 2

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

Bytom
BESTCOM, ul. Kolejowa 6

Chełm
P.W. ASIA, ul. Lwowska 50

Częstochowa
GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kościuszki 1 A

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
AMI-COM, ul. Wały Jagiellońskie 1
ARTICA, ul. Matejki 6

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45
MAWIX, ul. Jana z Kolna 2

Kalisz
ULISSES, ul. , Śródmiejska 26

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b
COMPACT STUDIO, ul. Jozefowska 114/67

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6

Koszalin
JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10
WAREZ, ul. Karmelicka 32a
Klik Computers, ul. Misiołka 8, Kraków

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Łódź
A.K.G., ul. Zamenhofa 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

Opole
HMS, Krakowska 41 A

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań
ARK, ul. Gromadzka 14; ul. Głogowska 98
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcie 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68
ARK, ul. Garbary 29

Radom
Sklep „RAM" SDH „SEZAM" I p., ul. Żeromskiego 42

Siedlce
KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 21

Sosnowiec
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8
BIG, Plac Lotników 6

Świdnik
ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Tarnobrzeg
P.H.U. GAMBIT,
Pl. B. Głowackiego, 20

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kiaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA,
ul. Św. Mikołaja 56/57

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze

co dobrego na talerzu

Windows'95? Coraz więcej dem i gierek pracuje tylko pod Windows, więc i tak trzeba opuszczać menu, aby uruchomić albo zainstalować demo?

Możemy zrobić wszystko, w tym i menu pod Windows, z bajerami, paletą TrueColor i dźwiękiem. Pamiętajcie jednak o tym, że im większy będzie program obsługujący menu, tym mniej demek, użytków i screenów wejdzie na kompakt. System menu jest tylko dodatkiem do treści, mikrym przewodnikiem po zawartości kompaktu. Możemy go rozbudować do rozmiarów samodzielnego dzieła – tylko po co? A nikt z was nie jest chyba na tyle leniwy, aby nie móc ręcznie wejść do Windows i odpalić SETUP...

■ ■ ■

Polska przeżywa teraz szturm najróżniejszych gazet z płytkami CD. Wypróbowałem prawie wszystkie, łącznie z angielskimi, niemieckimi a nawet hiszpańskimi i muszę stwierdzić, że wasz SECRET SERVICE CD bije wszystkich na głowę!

To jest niestety prawda – fizyczne wyprodukowanie płyty CD jest obecnie dużo prostsze niż dawniej. Dlatego pojedyncza, przypadkowa płytka przestaje być rarytasem – zaczyna się liczyć jej zawartość. Dlatego tym bardziej cieszą nas tak wspaniałe oceny. Musicie jednak wiedzieć, że jeśli już się za coś bierzemy, to ze wszystkich sił staramy się o najwyższy poziom produkcji. To wy kupując określoną rzecz decydujecie o tym, czy chcecie ją mieć. Dzięki wam SECRET SERVICE jest numerem jeden w Polsce, dzięki wam też idea SS CD jest również numer jeden w Polsce. Piszecie, że inny wydają srebrne płytki od czasu do czasu, albo rezygnują z tego. Nie bójcie się: my nie zrezygnujemy.



CYBERSTORM – olbrzymie roboty kroczące w wykonaniu SIERRY

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Witosa 4
DANIEL D.H. WIŚLANIN, ul. Witosa 4

Warszawa
AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 69a
Kiosk (HIT), ul. Górczewska 212/226

GRA
MegaTris

PLAYABLE DEMOS
3D Pinball 2
▶ Amok
Baku Baku
Birthright
▶ CyberStorm
DeathDrome
Enemy Nations
▶ Gene Wars
Gnome
Guimo
Interpose
Lew Leon
▶ Lords of Realm 2
Madden'97
MAX
▶ Nascar Racing 2
Network Q Rac Rally
Nihilist
Pinball Construction Kit
Star General
▶ Syndicate Wars
▶ ToonStruck
Triple Play'97 Baseball
WildRide

Zapowiedzi-nowosci
Cloak
Cyber Gladiators
▶ Deathtrap Dungeon
Dragon Lore 2
Drowned God
▶ Ecstatica 2
Falcon 4.0
Hardline
▶ Harvester
Hunter Hunted
▶ Independence Day
Interstate'76
Magic the Gathering
Mechwarrior 2: Mercenaries
Muppets Treasure Island
▶ Necrodome
Orion Burger
Planetfall
Realms of Haunting
▶ Sandworms
Screamer 2
Siege
▶ Street Fighter 3
Subculture
Super EF 2000
Tomb Raider
Trophy Bass 2
▶ UFO 3 Apocalypse

SHAREWARE
Amiga Emulator
ARJ Packer 2.5a
Direct-X 3.0
FMAN
Graphic Workshop 7.0f
Karaoke
Kisekae Add-On
PKZIP Packer 2.04g
Quick View 1.03a
Quick View Protect. 2.1
RAR Packer 2.00
System Checkout
WaveLab

REDAKCYJNE
Kombat Story
Kombat Korner
Manga Room
Quake i Inni
Wycinki Prasowe

CHEATY
Fire Fight
One Must Fall
Panzer General
Privateer
Quest for Glory 3
Quarantine
Raptor
Ravenloft
Rise of the Triad
Star Control 3
Need for Speed
Zork

PATCHE
Age of Rifles
Apache
BattleGround: Shiloh
BattleGround: Waterloo
Capitalism
Command&Conquer
Close Combat
Championship Manager 2
Conquest of New World
Descent 2
Daggerfall
Destiny
Jagged Alliance: Deadly Games
Death Rally
Fighter Duel
Grand Prix Manager
Indiana Jones 4
Kali
Network Fighter Duel
Necrodome
Quake
Shattered Steel
Tyrian
Wing Commander 4

OPISY
3 Skulls of Toltecs
Bud Tucker
Deadlock
Lighthouse
Pandora Directive
Police Quest 2 PL
Pray for Death





TYRAN

Polscy programiści rozpuszczeni przez naszych wydawców piszą dosyć mierne gry. Z reguły są to nieudolne zrzynki lub bardzo kiepsko zrealizowane dobre pomysły. Rzadko mam przyjemność być czymś naprawdę zaskoczony. Co prawda całkiem niedawno ukazał się bardzo dobry LEGION (opis w SS'36), ale od tego czasu wszystko wróciło do normy. Znudzony tym stanem rzeczy zacząłem powątpiewać w moc drzemiącą w naszych rodakach aż ku mojemu zaskoczeniu ujrzałem pewnego dnia grę TYRAN.

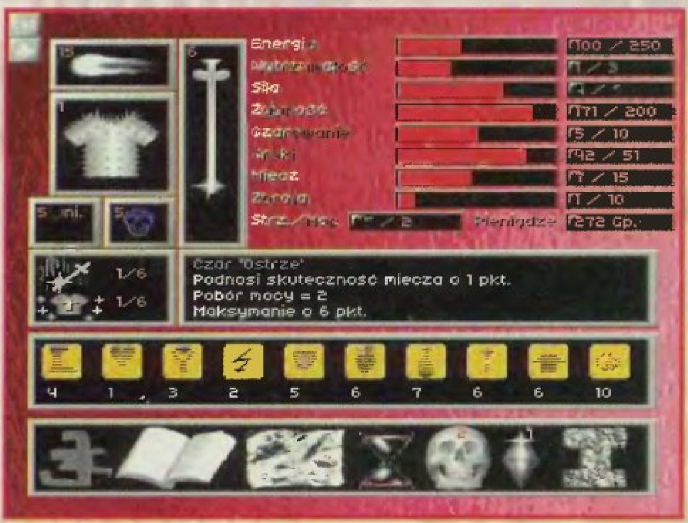
Jest to ciekawa hybryda zręcznościowo-strategiczna (momentami nawet role-playing) w baśniowym klimacie, w który świetnie wprowadza dobrze napisana instrukcja z ciekawym opowiadaniem do poduchy. Z jego treści i przebiegu gry wynika, że granica pomiędzy światem rzeczywistym a baśniowym jest bardzo płynna. Jako człowiek o nieprzeciętnych zdolnościach, wbrew własnej woli zostajesz wybrany spośród ludzi do walki ze złem (lub szatanem jak kto woli), którego uosobieniem jest tytułowy Tyran.



Pokonanie diabła możliwe będzie tylko dzięki zebraniu magicznych przedmiotów i złożeniu ich na magicznym ołtarzu. Wówczas twoja moc stanie się tak potężna, że będziesz mógł stanąć twarzą w twarz ze złem. Na straży magicznych przedmiotów stoi około stu wojowników-sługusów, którzy podobnie jak ty posiadają miecz. Uśmiercenie strażników uprawnia cię do zebrania magicznego przedmiotu.

Na samym początku gry masz możliwość wyboru jednej z trzech postaci. Są to: wojownik, szlachcic i czarodziej. Różnice między nimi polegają na różnej sile, umiejętnościach magicznych, wytrzymałości, bogactwie itp. Po dokonaniu wyboru twoim oczom ukaże się mapa krainy, po której przyjdzie ci się poruszać. Zaznaczeni na niej są wszyscy przeciwnicy oraz szereg miejsc służących do obkupywania się w niezbędne rzeczy. W miarę rozwoju akcji na mapie będą pojawiać się inne budowle i sekretne miejsca. Przeciwnicy oznaczeni zostali kolorowymi kwadracikami. Po wejściu na kwadracik masz możliwość zmierzenia się z przeciwnikiem. Pokonawszy delikwenta zdobywasz mamonę oraz inne ciekawostki będące w jego posiadaniu.

Walka jest najważniejszym elementem gry, ponieważ to dzięki niej zarabiasz kasę i pozyskujesz magiczne przedmioty. Walczysz przy pomocy siedmiu ciosów zadawanych głównie mieczem i nogami oraz jednego bloku. W pewnym sensie przypomina to mordobicie, gdyż każdy wojownik ma podaną określoną ilość energii i kilka cech fizycznych. Przeciwnicy charakteryzują się sporą ilością energii, o czym niejednokrotnie będziesz miał szansę się przekonać. Poza tym, łącznie z tobą, są oni digitalizowani podobną techniką co w MORTAL KOMBAT! Różnice pomiędzy klasycznym MORTALEM a walką w TYRANIE polegają na kilku dodatkowych patentach. Najważniejszym jest możliwość posługiwania się czarami, podglądanie przeciwnika na odległość i osłabianie. Poza tym możesz zrezygnować z walki bez utraty mamony lub poddać się w czasie walki tracąc przy okazji sporą ilość gotówki.



Strategiczna strona gry, a momentami nawet role-playing to notoryczna troska o życie i zdrowie twojej postaci. Nałożono pewne ograniczenia podnoszące realizm gry – zużywa się jedzenie, spada poziom energii, siły, magicznej mocy. Odnawianie tych wskaźników odbywa się w paru miejscach (tawerna, zajazd, lecznica, chata magika) uwidocznionych na mapie – oczywiście za pieniądze. Wygrywając walki również zdobywasz pożywienie, amulety czy mikstury podnoszące twoje zdrowie i siłę, ale nie możesz na nich bazować, bo są one przydzielane losowo do każdego wojownika. Zaniedbanie którejkolwiek z powyższych czynności może się zakończyć katastrofą.

Z elementów role-playing najistotniejszym jest wieloczłonowa charakteryzacja postaci, która zmienia się pod wpływem rozwoju akcji, zdobywania doświadczenia i magicznych mikstur.

Tak bogata treściowo gra z pewnością przypadnie wam do gustu, tym bardziej, że została starannie wykonana. Grafika i dźwięk są przyzwoite, pomimo sporej ilości digitalizowanych wstawek. Nie bez znaczenia jest prostota obsługi. Zapewniam, że każdy gracz po kilku minutach i jednokrotnym przeczytaniu instrukcji w mig załapie o co w tym wszystkim chodzi. W sumie sterowanie jest intuicyjne i uzależnione od stylu prowadzonej rozgrywki, który sam sobie wypracujesz. Program nic nie narzuca, nie ma ściśle określonego scenariusza i nie nudzi się.



Najważniejszym mankamentem w grze, do którego przyczepiło się kilku zaprzyjaźnionych graczy, jest brak opcji zachowania stanu gry. W sytuacji gdy musisz pokonać ponad setkę przeciwników jest to bardzo uciążliwe. Gdy liczyłem średni czas potrzebny do ukończenia TYRANA, wyszło mi kilkanaście godzin ciągłego grania bez skuchy. Mało kto może sobie na taki luksus pozwolić, bowiem w wielu domach Amigę podłącza się do telewizora od święta. Z drugiej strony jest to zabieg specjalny. W ten sposób przedłuża on czas poświęcony ukończeniu gry.

Wicik

70

MarkSoft'96

AMIGA 500/1200 **5 dyskietek, 4 MB HD**

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (Amiga) **39 zł**

Komentarz: dobra polska hybryda z malutką wadą




BLAM!
-MACHINEHEAD
URUCHOM I POPROWADŹ POCIĄG,
SPAL OKO NA NIEBIE,
ZNAJDŹ TAJNEGO AGENTA,
ZNISZCZ REAKTOR NUKLEARNY.
BŁAGAJ O LITOŚĆ KIEDY STANIESZ
OKO W OKO
Z MATKĘ PRZEDSTAWIENIA
... MACHINEHEAD
MIRAGE MEDIA
CORE
EIDOS
INTERACTIVE
© 1996 CORE DESIGN & EIDOS INTERACTIVE
MIRAGE





TOWER OF SOULS

Gier role-playing jest na Amigę jak na lekarstwo. Wynika to głównie z polityki wielkich firm, które zaprzestały wykonywania konwersji z bardziej popularnych platform i stosunkowo małej popularności tego typu tytułów. W związku z tym każdy Amigowiec bazuje obecnie na tym co uda się wydać firmie BLACK LEGEND. Jedną z takich pozycji jest TOWER OF SOULS.

W tej grze wcielasz się w postać długowłosego nastolatka, który zamieszany w poważne sprawy musi dotrzeć do Wieży Dusz w celu załatwienia bla, bla bla... Fabuła jest tak klasyczna jak w większości gier role-playing – czarownicy, wróżki, czary, potwory i demony. Za to od klasyki odbiega fakt poruszania się tylko jedną postacią, a nie całą drużyną.



Na początku, po ukończeniu straszliwie długiego wprowadzenia twoim oczom ukaże się mężna postać z kilkoma wskaźnikami opisującymi jej walory psychofizyczne. Przy pomocy suwaka będziesz mógł ustawić pożądane przez ciebie parametry postaci. Tzn. czy ma być on: silny jak tur ale głupi jak wór, czy też mądry jak brzoza, a głupi jak koza.

Dokonawszy wyboru zaczynasz zasadniczą grę, która ukazana jest w izometrycznym rzucie. Muszę przyznać, że tego typu rozwiązanie idealnie się sprawdza. Długowłosy sterowany jest przez wodzenie gryzoniem po blacie. Kierunek ruchu kudłacza wyznacza zielona kulka znajdująca się zawsze przed jego twarzą. Gdy jej kolor zmieni się na czerwony oznacza to, że tracisz energię poprzez kontakt z nieprzyjacielem lub na przykład niebezpiecznym słupem ognia.

Nasz hipisek oprócz chodzenia potrafi przeszukiwać różne zakamarki i doskonale obeznany jest ze sztuką złodziejską. Dzięki pękowi wytrychów, który ma zawsze przy pasku jest w stanie otworzyć każde drzwi i skrzynię zamkniętą na zamek bądź kłódkę.

Po wciśnięciu spacji będziesz miał dostęp do panelu, bez którego gra role-playing nie mogłaby być role-playing. Na myśli mam oczywiście plansze z czarami, inwentarzem i ciekawostką – poradnikiem młodego zielarza. O ile dwie pierwsze plansze nie wymagają komentarza,o tyle problem poradnika należałoby nieco rozwinąć. Zasadniczo służy on do sporządzania magicznych mikstur ze znajdowanych dookoła ziół, warzyw i kwiatów. Wygląd maszyny do wyciągania esencji z roślinek jest imponujący, o czym sami się przekonacie.

Szata graficzna jest bardzo dobrze zrealizowana. Jest tu mnóstwo kolorów (w końcu gra pracuje tylko na Amidze 1200 i 4000), wszystko jest ładnie narysowane i utrzymuje klimat „magii i miecza". Zdecydowanie gorzej wypada dźwięk. Na tym tle ciekawa fabuła przerywana od czasu do czasu motywami logicznymi tworzy całkiem przyjazne środowisko grania oraz wyzwanie dla miłośników role-playing.

Wicik

Black Legend'95 — **80**

AMIGA 1200/4000 — **5 dyskietek**

Autoryzowany dystrybutor — **zapowiedź: grudzień**

MarkSoft (Amiga)

Za: grafika, animacja

Przeciw: dźwięk









Dawno temu TEAM 17 skopała wszystkim tyłki strzelaniną ALIEN BREED. Dziś mało kto pamięta o tej grze, dlatego skutecznym odświeżaczem pamięci ma szansę stać się SPHERICAL WORLDS wydany przez NEO. Hurraaaa!!

W „Kulistych Światach" zamiast komandosem poruszasz się robotem przypominającym przeciętą na połowy kulę. Akcję klasycznie obserwujesz z góry, co jest bardzo wygodne w dziedzinie strzelanin. Będąc wyposażonym w działko o nieograniczonej ilości amunicji możesz bardzo precyzyjnie wykonywać zlecone ci przez komputer misje. Z reguły polegają one na zniszczeniu strategicznego obiektu lub dotarciu do wyjścia. Jednak aby tego dokonać musisz rozwa-

Neo'96 — **75**

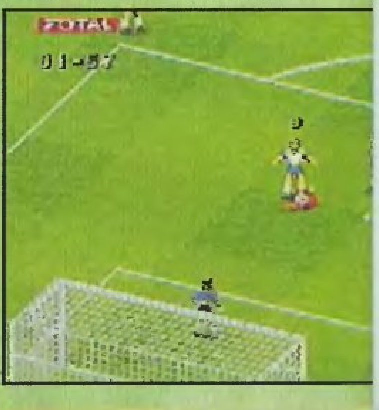
AMIGA 500/1200 — **3 dyskietki, 2.5 MB HDD**

Komentarz: prawie klasyczna strzelaninka widziana z góry



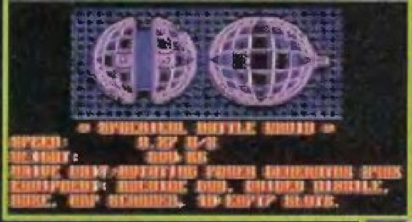
Od czasów SENSIBLE SOCCER nie było na Amigę porządnej piłki nożnej. Sprytnie wykorzystuje to firma SENSIBLE SOFTWARE, bo co 6 miesięcy wydaje nową wersję swojej gały, zgarniając całą kasę jaka jest w posiadaniu potencjalnych klientów. Ostatnio tylko firma DOMARK zmąciła spokój bossów, bo wydała dobrze rozreklamowaną gałę TOTAL FOOTBALL.

TOTAL FOOTBALL zdecydowanie odbiega od kanonu Ami-



lić wszystkie oddziały wrogich jednostek. Pamiętaj, że przeciwnicy są zróżnicowani zarówno pod względem wyglądu jak i agresji w stosunku do ciebie.

Poruszasz się w systemie korytarzy i pozamykanych na elektroniczne klucze pomieszczeń. W celu otwarcia bramy zbierasz porozrzucane karty magnetyczne, a przy okazji energię i środek płatniczy. Za szmalec po przejściu każdego poziomu masz szansę zaopatrzyć się w inne rodzaje broni np. rakiety.



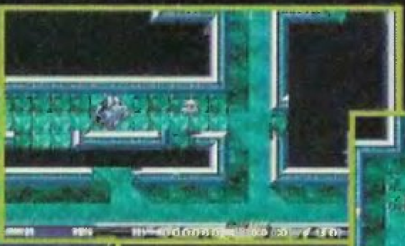


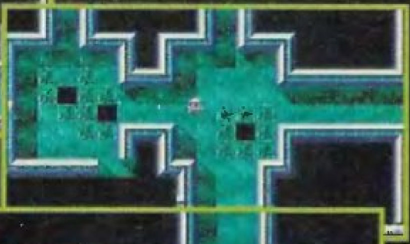
SPHERICAL WORLDS

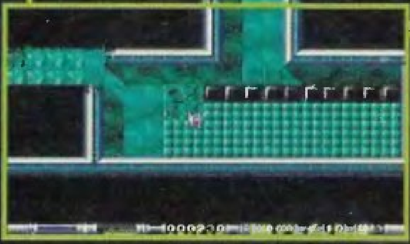
Sterowanie robotem odbywa się na dwa sposoby – z klawiatury lub przy pomocy pałki. Wygodniejsza wydaje się być klawiatura, bowiem gra wykorzystuje system dwustrzałowy. Pierwszy fire odpowiada za spustoszenie czynione karabinkiem, zaś drugi za rakiety. Poza tym powierzchnia, po której przyjdzie ci się poruszać jest bardzo zróżnicowana pod względem przyczepności i wytrzymałości. Musisz uważać na miejsca, gdzie podłoga jest popękana. Zatrzymanie się na osłabionym materiale równe jest stracie życia. Oprócz tego piekielnie zdradliwe są oblodzone fragmenty korytarzy, nie posiadające barier. Gdy rozpędzisz swego koleżkę i raptem będziesz chciał zahamować, to ci się to nie uda.











Szata graficzna oraz stopień skomplikowania misji są zróżnicowane – od bardzo brzydkich i prostych poziomów do ładnych i diabelsko trudnych. Zresztą cały czas gra jakby się rozpędza, odkrywa coraz więcej, przez co staje się bardzo atrakcyjna.

Na uwagę zasługuje fajny dźwięk i mnóstwo animowanych i statycznych przerywników między poziomami, które tworzą w SPHERICAL WORLDS ciekawą atmosferę.

W dziedzinie chodzonych strzelanin nie wymyślono nic nowego. Z drugiej jednak strony stary pomysł zaadaptowano w tak przyswajalnej formie, że nie ma co narzekać.

Wicik

gowskich piłek zbudowanych z sensiblowskich kurduplowatych zlepków pikseli (przepraszam, piłkarzy), czy z widokiem z lotu ptaka tak jak w KICK OFF. W tej grze zastosowano widok izometryczny narażając się na wiele słusznych, ale także i kiepskich rozwiązań.



TOTAL FOOTBALL

Gra oferuje cztery tryby rozgrywki: mecz towarzyski, ligę, puchar i turniej. Uczestniczyć w nich możesz jedną z kilkunastu dostępnych reprezentacji narodowych, które niczym od siebie się nie różnią z wyjątkiem strojów narodowych, koloru skóry i ledwie zauważalnej różnicy w sposobie gry.







W celu uatrakcyjnienia zabawy dodano panel opcji, w którym można skonfigurować pożądane warunki atmosferyczne, brutalność gry i sposób sterowania. W tym przypadku pożądany jest joy z dwoma przyciskami fire. Wynika to z rozwiniętego systemu sterowania, który w rzeczywistości się nie sprawdza i niczemu nie służy.

Najwyższa pora poświęcić kilka zdań miodności. Gdy pierwszy raz ujrzałem tę grę i byłem jeszcze pod wpływem kampanii reklamowej, wydawało mi się, że to dobra piła. Moje zdanie uległo zmianie gdy sobie pograłem. Po pierwsze kiepsko wypadł pomysł z zastosowaniem widoku izometrycznego, który może robić wrażenie wizualne, ale gorzej jest z rozgrywaniem meczu. Zawodnicy poruszają się nienaturalnie, nic nie widać, nie wiadomo gdzie podajesz piłkę i ciężko przebić się przez obronę przeciwnika. Gdy ten stanie ławą przed polem karnym, nie masz szans na oddanie strzału, chyba że jesteś arcymistrzem. Ale komu będzie się chciało tyle ćwiczyć? Jak na piłę za mało tutaj spięć podbramkowych, kombinowania i możliwości zdobywania goli. Wykonywanie schematycznych akcji musi się w pewnym momencie znudzić. Najlepiej grać w dwie osoby, chociaż wątpię czy was tym faktem skuszę.



Totalna Piłka Nożna jest produkcją średnio udaną, mało ambitną, jednak o dobrej grafice i dźwięku. Gdyby autorzy bardziej się postarali... Swoją drogą dziwię się wysokim ocenom tej gry w zachodniej prasie.

Wicik

65

Domark'96

AMIGA 500/1200 — **3 dyskietki**

Komentarz: średnia gierka, za to dobra grafika i dźwięk

Amiga klub shareware

Mijają dni, mijają tygodnie, a programów shareware przybywa. Wiemy już, że są tanie, że są dobre i ciekawe, że niejednokrotnie przewyższają swoją jakością komercyjne gry sprzedawane w sklepach. Shareware to nie tylko wyjście bardziej ekonomiczne dla każdego, ale istotna gałąź rynku, o której nie można zapominać.

Wicik

Dystrybutor:
PROLine, P.O.Box 36
05-400 Otwock,
tel. (022) 779-45-24

Starwoids

STARWOIDS wyróżnia z grona programów shareware kilka cech. Pierwszą jest przewijające się fanatyczne zauroczenie Gwiezdnymi Wojnami oraz sporo wstawek z tych filmów. Kolejną cechą jest oparcie zasad gry na kultowych elementach Star Wars. Najważniejsza jest filmowa muzyka, intro i zasady gry. Celem twoich poczynań jest ratowanie rozbitków i jeńców przy pomocy X-Winga, którym oblatujesz okolice Gwiazdy Śmierci. Dokonujesz tego poprzez niszczenie dział przeciwnika i unikanie bezpośredniego kontaktu z otoczeniem. Jedyną formą kontaktu z podłożem jest konieczność miękkiego wylądowania na płaskiej powierzchni w celu zabrania na pokład rozbitków. STARWOIDS posiada dziesiątki ciekawych poziomów (dostępnych po zarejestrowaniu gry), zwiększający się poziom trudności i dobrą grafikę z dźwiękiem.





Insecticide

Kocham shareware za beztroskę, humor i bezpretensjonalność! Do takich gier zalicza się INSECTICIDE o zasadzie prostej jak pas startowy! Bo gdzie w strzelaniu z celowniczka coś skomplikowanego, gdy ekran jest nieruchomy, a twoim celem są insekty? Insekty różnej maści, od mrówek faraona, niegroźnych wszy po gigantyczne stonogi i pająki – po prostu sama rozkosz! Po ustrzeleniu robala osiąga się szczyt! Po pierwsze ze względu na pozostawianą przez niego czerwoną plamę najprawdziwszej juchy, a po drugie ze względu na wydawane odgłosy. W tym miejscu zapnijcie pasy bo mam zamiar wymienić wszystkie efekty dźwiękowe słyszane w grze! Sa nimi: najprawdziwszy piard wydostający się z różnego rodzaju dziur, najczystsze beknięcie w postaci basowego i przeszywającego dreszczem ryku oraz beknięcie niskotonowe wydawane przez prawdziwych mistrzów. Przekrój zamyka świński kwik i dźwięk przeze mnie nie rozpoznany. Debilizm na maksa!



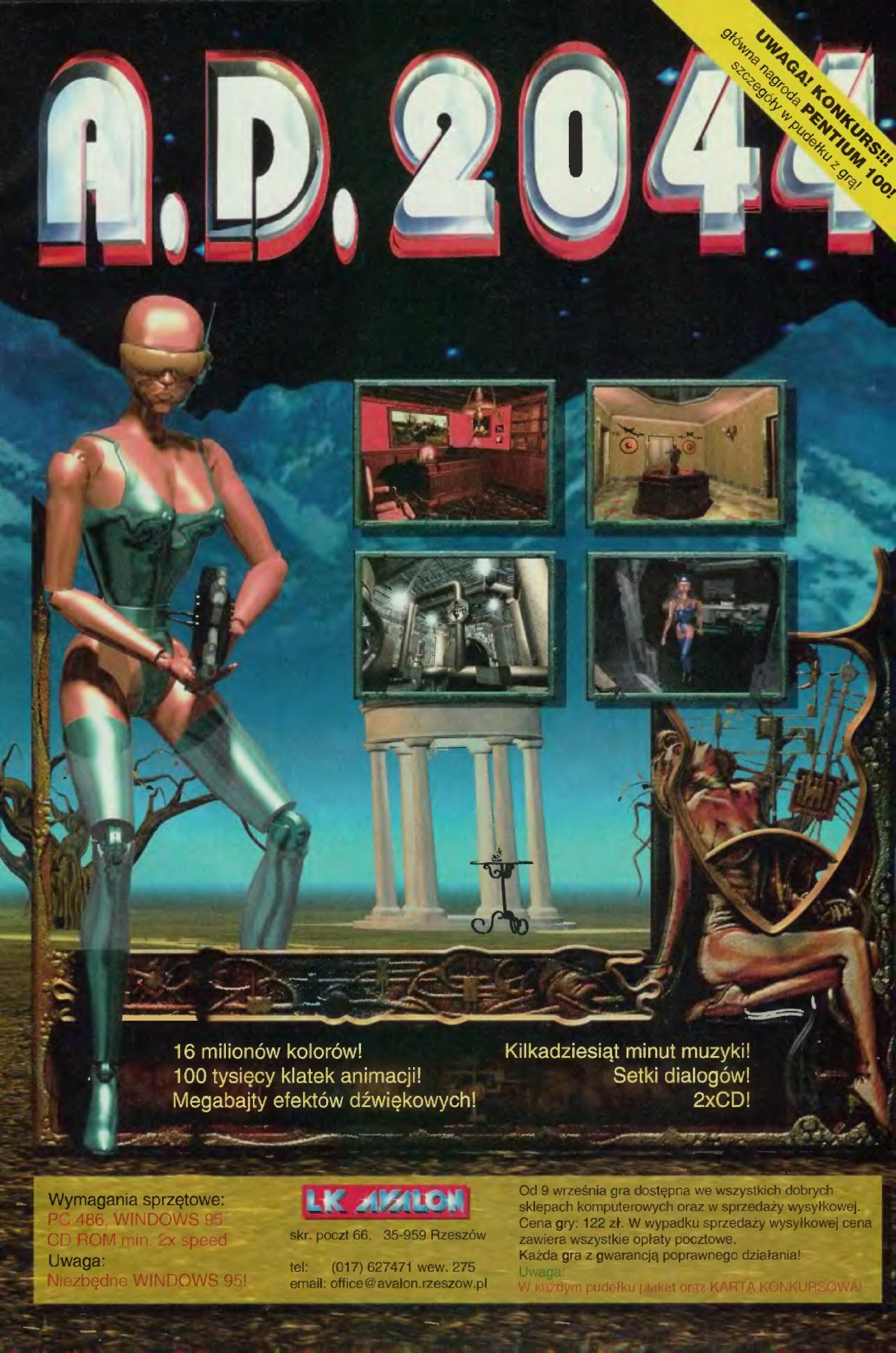
Brainball

Standardowo w naszym klubiku przyszedł czas na grę logiczną i to nie byle jaką! W „Mózgowej Kulce" na każdej planszy masz kilka kolorowych kulek i parę strzałów przypadających na jeden kolor. Twoim zadaniem jest tak puknąć sprężyną w kulę aby ta wpadła do łozy. Zadanie utrudnia ograniczona ilość strzałów i pukanie owalnego obiektu jedynie w pionie i poziomie. Też bym tak chciał... Zabawa w sumie jest bardzo miodna, bo po przejściu każdego poziomu dostajesz kod do następnego, ucieka ci czas na wykonanie czynności i stopniowo wzrasta poziom trudności. Jeśli dodać do tego bardzo fajną muzykę, dobrą grafikę i interesujące plansze, nie pozostaje nam nic innego jak odpalić BRAINBALL. Rozrywka na wysokim poziomie zapewniona!

Amirobbo

AMIROBBO to odpowiednik znanego z Atarynki ROBBO w wersji na Amigę. W tej grze sterujesz robocikiem, który musi zebrać odpowiednią ilość śrubek, potrzebnych do ukończenia każdego poziomu. AMIROBBO zbudowany jest z wielu statycznych plansz, wszystkie upstrzone są wieloma przeszkodami w postaci beczek i nieprzyjaznych stworków. Zabawę utrudnia jeszcze konieczność przesuwania poszczególnych przeszkód. W przypadku zagalopowania się w posuwaniu możesz doprowadzić do zatarasowania sobie przejścia i w konsekwencji nie ukończenia danej planszy. Większość plansz podzielona jest na kilka części połączonych ze sobą systemem teleporterów. Na kolejnych poziomach zwiększa się poziom trudności. Dochodzi do tego konieczność wysadzania w powietrze blokujących przejścia ścian i przeszkód. Zniszczenie murku bądź innej przeszkody odbywa się po przyłożeniu z pukawki na naboje. Ilość posiadanych naboi, śrubek do zebrania i żyć jest podana w dolnej części ekranu.





UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda PENTIUM 100!
szczegóły w pudełku z grą!
A.D. 2044
16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!
Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!
Wymagania sprzętowe:
PC 486, WINDOWS 95
CD ROM min. 2x speed
Uwaga:
Niezbędne WINDOWS 95!
LK AVALON
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów
tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl
Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!
Uwaga:
W każdym pudełku plakat oraz KARTA KONKURSOWA!





HILLSEA LIDO

Widziałem już kilka prób zrobienia gry strategicznej, ale to co pokazali kolesie z VULCAN SOFTWARE przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Wyobraźcie sobie, że w HILL SEA LIDO wzięli na warsztat pomysł zarabiania pieniędzy na wczasowiczach wypoczywających w kurortach nadmorskich!

W grze wcielasz się w rolę sprawnego managera, który mądrymi decyzjami, a przede wszystkim rozsądnym inwestowaniem ma za zadanie zarobić jak najwięcej kasy i rozwinąć spokojną mieścinę rybacką w gigantyczny kurort wypoczynkowy. Na samym początku gry masz do dyspozycji 1 mln jednostek płatniczych i zupełnie gołą promenadę wraz z plażą. Musisz bardzo mądrze inwestować fundusze, bowiem nawet jeden błąd na początku równa się przegranej. Na plaży budujesz mnóstwo wypożyczalni i obiektów uatrakcyjniających wygrzewanie się na piasku (element charakterystyczny na zachodzie) w postaci miejsc do leżakowania, parasoli, śmietników itd. Promenadę zaś musisz obudować siecią punktów gastronomicznych.



Co ciekawe, sam ustalasz ceny na każdą z oferowanych przez ciebie usług. W przypadku przekroczenia granicy rozsądku, konsumenci zaczną bardzo wyraźnie protestować i przestaną u ciebie kupować. Jako element uzupełniający do oferowanych usług zawarto jeszcze konieczność zaopatrywania się w surowce i utrzymywania ciągłości dostaw. Poza tymi elementami musisz uważać jeszcze na porządek panujący na całym terytorium (zarówno na ziemi jak i w zachowaniu turystów). Zaniechanie jakiejkowiek z tych czynności równoznaczne jest ze spadkiem wpływów do kasy.

Najbardziej dochodowe w tym biznesie jest urządzanie spektakli atrtystycznych. Aby przedstwienie doszło do skutku powinieneś zapewnić mu dobrą reklamę i opłacić artystów. Zarabiasz na różnicy wpływów z biletów do poniesionych nakładów.

Szata graficzna jak to w produktach VULCAN SOFTWARE na swoim poziomie, czyli uboga i ciemna kolorystyka. Dźwięk – całkiem przyzwoity. Słowem – dość sympatycznie i spokojowo się gra. Miła i wygodna obsługa myszą.

Dla starych wyjadaczy-strategów ta pozycja może okazać się zbyt prosta, ponieważ po dwóch godzinach grania wszystko już wiemy. Im dłużej gramy, tym większe odczuwamy znużenie, bo za wyjątkiem coraz nowszych budowli nic nowego się nie pojawia. Gracz mniej wymagający uzna tę pozycję za wstęp do poważnych pozcyji strategicznych, bardziej przemyślanych i trudniejszych.

Wicik

Vulcan'95
AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 1.5 MB HD
Komentarz: oryginalny pomysł, ale gra średnia...
80





Zamki na piasku to dobry eufemizm dla bardzo wielu kiepskich gier



EN

HABOR to nie znana na rynku firma, która rok temu zadebiutowała ciekawą grą logiczną. Ciekawą pod względem zasad i oryginalnego pomysłu, co rzadko się nam zdarza.. W ENERGY MOVER, bo o nim mowa, do twoich zadań należy dostarczanie światu bezpiecznej energii – konkretnie pięciu najbardziej zanieczyszczonym kontynentom reprezentowanym w głównym menu przez symbole, które z kolei wyznaczają poziom rozgrywki.

Zasada gry jest banalna. Musisz przeprowadzić energię ze źródła do odbiorcy w ściśle określonym czasie i uważać na straty. Dokonujesz tego na statycznej planszy. Jej wygląd i dostępne urządzenia pomocne przy przesyłaniu energii podane zostają w planszy zapo-



Gdy na skutek wojny atomowej życie na ziemi przeniosło się do bunkrów, dziwnym trafem zacząłeś pracować dla podziemnej organizacji przestępczej. Byłeś dobry, myślałeś, a to nie podobało się twemu zwierzchnikowi, który wystawił cię do wiatru. Wpadłeś w pułapkę i spędziłeś 7 lat w pierdlu. Za kratkami czarnuchy pracowały nad tobą z palnikiem i obcęgami. Tego nie mogłeś mu zapomnieć... Wyszedłszy na wolność, wściekły i poniżony wymyśliłeś od razu sposób na skuteczną zemstę. Wyposażony w gnata, kartę magnetyczną, tarczę

MarkSoft'96
AMIGA 500/1200 2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor MarkSoft (Amiga) 34 zł
Komentarz: ...
30



znawczej, która informuje cię jaki rodzaj energii ma być dostarczony, jakiego rodzaju przewody masz do dyspozycji i w jakim czasie masz się zmieścić. Ponieważ na każdej planszy jest mnóstwo przeszkód w postaci ścian, dostajesz jako ekwipunek dodatkowy wiertła i bomby. Oczywiście ilość każdego urządzenia jest limitowana, więc wymusza to na tobie bardzo precyzyjne i szybkie podejmowanie trafnych decyzji. Jest to bardzo istotne gdy np. na wyjściu mamy energię wodną, a odbiornik przyjmuje tylko energię pneumatyczną. Wiadomo, że trzeba skorzystać z transformatora. Czasem takich transformatorów należy wykorzystać kilka, ponieważ zdarza się, że brakuje odpowiednich przewodów. W międzyczasie uciekają cenne sekundy. Poza tym mamy ograniczoną liczbę przewodów, wierteł i bomb. Z reguły są one tak wyliczone, że nie ma mowy o najdrobniejszym błędzie. W sumie tworzy to bardzo trudne środowisko grania, przez które zwykły leszcz nie jest w stanie przebrnąć. Muszę przyznać, że tak wysoki poziom trudności zniechęcił mnie na początku niebywale. Pomimo najszczerszych chęci nie mogłem się przemóc aby zagrać. Dopiero po kilku dniach przysiadłem, pomęczyłem się i udało się. Przeszedłem kilka poziomów ale nie miałem z tego zbyt wielkiej satysfakcji. Była to bardziej męka, aniżeli zabawa...

ENERGY MOVER







ENERGY MOVER ma fajny pomysł, ciekawe zasady ale diabelsko wysoki poziom trudności. Zwykłego gracza z pewnością to zniechęci, zaś pasjonat ostrego wytężania głowy podczas grania będzie w siódmym niebie. Aha, gdyby autorzy uważali na lekcjach fizyki to wiedzielibyśmy, że energia jest jedna, zmienne są tylko jej postacie.

Wicik

60

Habor'95

AMIGA 500/1200 2 dyskietki, 1.5 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

Habor (Amiga) — 34 zł

Komentarz: za dużo myślenia, za mało grania

---

ochroną i ID zagłębiłeś się w sieć podziemnych korytarzy.

Jak widać świat gry i historyjka są dość ciekawe, zachęcają do poświęcenia jej kilku wieczorów, tym bardziej, że grafik narysował cię dosyć sporego.

BEZ KOMPROMISU jest platformówką z elementami zręcznościowymi i przygodowymi. Motywy zręcznościowe najbardziej widoczne są w fazie walki, która do pewnego stopnia przypomina ANOTHER WORLD, ponieważ na stanie masz tarczę magnetyczne i spluwę plazmową z wyczerpującą się energią. Niech żyje oryginalność polskich autorów gier!!! Dość ciekawie używa się spluwy. Normalnie powinieneś ją nosić odbezpieczoną. W przeciwnym wypadku nie będziesz mógł używać posiadanych przedmiotów. Dodatkowo tylko przy zabezpieczonej broni możesz wykonywać szereg pozostałych czynności.

Elementami przygodowymi są dialogi przeprowadzane ze spotykanymi typkami. Jakość tekstów jest bardzo żenująca, są nudne i niedopracowane. Poza tym poruszając się w systemie korytarzy musisz często zmieniać lokacje przy pomocy teleporterów i wind. Uruchomienie windy odbywa się poprzez uaktywnianie przełączników i bezpieczników klawiszami funkcyjnymi.

Środowisko gry jest bardzo ubogie, natomiast sama gra zagmatwana.



BEZ KOMPROMISU





Wynika to z kiepskiej szaty graficznej, niedokładnego sterowania i dość trudnej obsługi. W początkowej fazie grania ciężko się połapać! Winna temu jest też instrukcja, która bardziej mąci w głowach zamiast pomagać.

Nie najlepiej wypada również dźwięk, który za wyjątkiem muzyczki towarzyszącej wgrywaniu i ledwie namacalnym samplom jest nieuchwytny dla ucha. Przypomina to trochę nieporadne, nieme



BEZ KOMPROMISU nie posiada ani jednej cechy, ktora przykuła moją uwagę. Nie znaczy to, że produkt jest fatalny. Raczej po prostu mierny.

Wicik









STRIKER'96

Liczba powstałych w ostatnim roku gier piłkarskich przerosła moje najśmielsze oczekiwania. W obliczu wysokiej jakości prawie wszystkich tych produkcji, znalazłem się w trudnej sytuacji – wszystko dobre, ale co jest najlepsze? Nagle z tej bogatej oferty wybił się STRIKER'96, dzięki agresywnej reklamie, która pojawiła się ostatnio w prasie zachodniej. Większość haseł jest następującej treści: „STRIKER'96 zjada FIFA'96 na śniadanie", „STRIKER'96 najbardziej realistyczną piłką nożną". Zaciekawiony tymi hasłami z powątpiewaniem zabrałem się za recenzowanie, bowiem z doświadczenia wiem, że im więcej robi się szumu, tym zwykle gorszy jest produkt.

STRIKER już do dawna pukał do drzwi tych najlepszych. Pamiętam, że jeszcze razem z Gulashem (gdy nie było na świecie MORTAL KOMBAT) katowaliśmy go na Amidze na maksa. Stary STRIKER był jednak brzydki, ale za to superszybki i miodny. Autorzy widząc co się wokół niego dzieje, poszli daleko do przodu tworząc zupełnie nową piłkę kopaną, którą z pierwowzorem łączy tylko tytuł.

STRIKER'96 składa się z dwóch warstw. Daniem głównym jest oczywiście zręcznościowa symulacja piłki nożnej rozgrywanej na stadionie. Na drugie danie zaserwowano nam gałę rozgrywaną w hali, co według mnie okazało się strzałem w dziesiątkę!

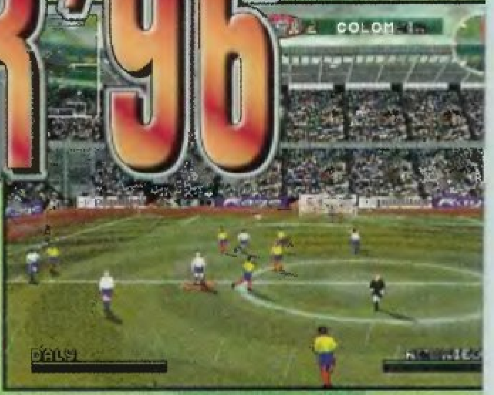
W trybie stadionowym mecze rozgrywane są na murawie pod gołym niebem. Niesie to ze sobą doskonałe wrażenia wizualne wywołane zmiennymi warunkami atmosferycznymi, które w konsekwencji odbijają się na sposobie gry. Wynika to z reakcji piłki na kontakt ze zróżnicowanym podłożem. Gdy w czasie meczu pada deszcz, na boisku tworzą się kałuże. Murawa nasiąka, piłka dostaje poślizgu lub wręcz zatrzymuje się, zaś zawodnicy szybciej się męczą i bardziej brudzą. Wymusza to zastosowanie odpowiedniej taktyki gry i ustawienia zawodników.

Gra oferuje kilkanaście takich kombinacji, które według mnie wyczerpują temat. Co ciekawe, ustawienie strategii np. gry na spalone, sprawdza się w rzeczywistości! Większość akcji ofensywnych przeciwnika zostaje wówczas przerwana umiejętną pułapką offsajdową wykonaną przez twoich graczy! Super! Celowo zacząłem opis trybu stadionowego w ten sposób aby uzmysłowić wam czego od tej gry można oczekiwać.

Po wybiegnięciu dwóch jedenastek na stadion następuje prezentacja zawodników przy ryku publiczności i błysku fleszy. Potem piłkarze zaczynają się rozgrzewać podając piłkę i strzelając na bramkę. Po rozgrzewce sędzia robi swoje i zaczyna się gra.

Od razu uwagę przykuwają starannie „wykonani" zawodnicy i ekstra grafika. Animacja piłkarzy jest doskonała, co zawdzięczamy technice motion capture, o której trąbię już od roku. Piłkarz sterowany jest przy pomocy czterech klawiszy i piątego w postaci wciśnięcia dwóch jednocześnie. Dzięki temu jest on w stanie wykonać wiele kombinacji i zagrań zarówno w defensywie jak i ataku.

Na uwagę zasługuje możliwość wykonania aż dwóch rodzajów wślizgów (klasyczny z nogą przy ziemi lub brutalny naskok na nogi przeciwnika)! Poza tym kilka kombinacji strzałów i zagrań głową, łącznie z efektownym szczupakiem. Nie mniej kozackie są warianty długich podań w postaci dalekiego wrzutu na połowę przeciwnika lub mocnego crossowego przerzutu w poprzek boiska. Wyliczankę zamyka przyjęcie piłki na klatę z huknięciem bezpośrednio z woleja, odlotowa przewrotka i niezwykle efektowne przerzucenie piłki nad głową. W trakcie grania aż przyjemnie się patrzy na te bajery, szczególnie gdy grasz z kumplem.



Tak wspaniały garnitur zagrań w połączeniu z przebogatymi taktykami umożliwia różne warianty rozgrywania meczy. Jeśli preferujesz widowiskową piłkę z mnóstwem fajerwerków, to jesteś w domu! Miłośnik gry z kontry również znajdzie coś dla siebie, bowiem nie ma problemu z wyprowadzeniem szybkiego ataku przy wymianie dwóch, trzech podań lub dalekiego wrzutu do wysuniętego napastnika. Ja najbardziej lubię misternie konstruować akcję i dużo podawać z klepy w środku pola, po to aby dośrodkować piłę na pole karne i strzelić gola z dyńki. Ludzie, to mi się udaje!!!

Dzięki pracy aż siedmiu kamer nic nie jest w stanie umknąć naszej uwadze. Kamery podążają wszędzie tam gdzie jest piłka. To robi kolosalne wrażenie, szczególnie gdy posiadasz szybki komputer. Mecze przerywane są świetnie zrealizowanymi powtórkami faulowślizgów. Pokazanie ich w zwolnionym tempie zrywa włosy z klaty, szczególnie gdy widać moment składania się do wślizgu i perfekcyjnie wykonaną kosę na nogi przeciwnika. Powtórki ze strzelonych bramek wyglądają nie mniej efektownie, bowiem masz okazję przyjrzeć im się z innego miejsca na boisku.

Mecze halowe rozgrywasz natomiast szóstkami. Przerwanie gry następuje tylko po zdobyciu gola lub po faulu. Do tego są bandy pomocne przy atakowaniu. Dzięki nim piłka zawsze znajduje się na boisku. Te walory wpływają na olbrzymią dynamikę przebiegu meczu i sporą częstotliwość strzelanych goli. Tu nie ma czasu na myślenie! Najważniejsze są zwinne paluszki i refleks! W tym trybie programiści słusznie zrezygnowali z możliwości ustawienia taktyki i formacji. Oprócz tego wyeliminowali przełączanie widoków do jednego, który pokazuje mecz z jednego punktu znajdującego się bezpośrednio za najbliższą bramką.

W obydwu wariantach rozgrywania meczów zastosowano wybór rozdzielczości pomiędzy VGA i SVGA. VGA przeznaczone jest dla wymierających 486-tek – grafika w niskiej rozdzielczości, czyli obrzydliwa. Do wysokiej rozdzielczości zalecane jest Pentium i 16 MB RAM, ale szybkie PC 486 też ujdzie.

Wicik







Acclaim'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
CD PROJEKT (PC CD) **119 zł**

Za: grafika, miodność, sterowanie
Przeciw: brak prawdziwych nazwisk, okrojone rozgrywki


„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie latam...”
Microsoft
Flight Simulator for Windows 95
O rany silniki! Znosi mnie! Kurczę,
kończy się paliwo! AAA !!! Gdzie jest spadochron?!!
Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur!
Uff... udało się...
Tak. Tak będziesz krzyczeć, grając
w Microsoft® Flight Simulator 6.0 i w inne gry,
które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft.
Przecież wiesz, że trzeba czasem odlecieć...
Microsoft® Hellbender - jesteś komandorem super myśliwca i masz za zadanie samotnie powstrzymać inwazję bezdusznych najeźdźców. Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!
Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali... Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię... Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy przybyszów i uratować swoją planetę?
Microsoft® Monster Truck Madness - siadasz za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...
Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier). Istnieje również wersja Standard.
Promocje od 1 listopada 1996r.
BĄDŹ LEGALNY
Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/
oraz:
http://www.microsoft.com/games/
Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?
© 1996 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.





STORY MODE urozmaica nieco grę, są to niestety statyczne obrazki.



BATTLE TOSHINDEN REMIX



Nieco ponad rok temu TOSHINDEN był przykładem, który demonstrował potężną moc PlayStation. Gra TOSHINDEN REMIX jest konwersją popularnego hitu na konsolę Saturn. O grze pisałem już trzy razy, (SS'37, 38, 39) skoncentrujmy się więc na różnicach w stosunku do oryginału:

1. Gra jest wolniejsza niż wersja PSX. Z jednej strony to duży mankament, a z drugiej zaletą (jest więcej czasu na przemyślenie ataku i obrony).



Trzymaj wciśnięte oba górne przyciski przy wyborze zawodnika, a zachoruje on na wodogłowie!

2. Grafika uległa zmianie. Postacie zawodników są ostrzejsze, wyraźniejsze i lepiej teksturowane. Kosztem tego jednak uproszczono nieco tekstury na arenach, dlatego są brzydsze.

3. GAIA i SHO pozostali na pozycji bossów, dodano jednak nową postać. CUPIDO jest ostatnim wojownikiem stojącym na drodze do sukcesu gracza. Jeśli się go pokona, można nim walczyć. Podobnie z duetem GAIA-SHO.

4. Dodano STORY MODE, w którym dowiadujemy się nieco więcej o naszym zawodniku. Przed i po każdej walce oglądamy mangowe obrazki, na których biorący udział w turnieju obrzucają się błotem. Każda z postaci jest bardzo charakterystyczna, dzięki temu można głębiej wejść w ich historię. Dodano też fajne renderowane intro.



Zmiany (może poza szybkością) w większy sposób nie wpłynęły na właściwą walkę. Jeśli TOSHINDEN jest grą, która nie daje ci spać w nocy to śmiało inwestuj. Jednak jeśli tak nie jest, możesz wersję REMIX spokojnie sobie darować. Saturn ma przecież VIRTUA FIGHTER 2!

OCENA OGÓLNA: 70%

KOMBAT KORNER

Mam nadzieję, że po raz ostatni powracam do tej gry. Przedstawiam pięć nowych robotów, które być może wniosą powiew świeżości do RISE2. Zabieramy się za gierkę od tyłu, będzie potrzebny wam edytor HEX (np. DiskEdit z Norton Utillities). Savegamer w Kombat Korner? Możliwe...

1. Na ekranie wyboru zawodnika wciskaj: PRAWO, PRAWO, PRAWO, GÓRA, GÓRA, DÓŁ, LEWO, LEWO, DÓŁ, DÓŁ. Na samym dole pojawi się nowy robot – Vitriol, możesz już nim grać.

2. RISE 2 tworzy na dysku C: katalog C:\ACCLAIM\RISE2\. Znajduje się w nim plik RISE2.CFG, w którym będziemy grzebać. Załaduj edytor, przełącz go na HEX i otwórz plik.

3. Gdzieś na końcu znajduje się numer "80", zmień go na "8f". Zapisz plik, odpal grę – masz dostęp do pięciu nowych zawodników!

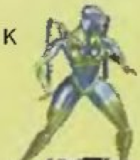
VITRIOL

Dash Przód – Przód – Przód
Rapid Fire Dół – Dół-Tył – Przód + P
Uppercut Dół-Przód + P
Air Dive *(w powietrzu)* Dół – Dół + K
Dive Jump Przód, Przód + K
Super Combo Przód – Dół -Przód – Dół – Dół-Tył – Tył + P
Termination *(daleko)* Dół – Dół-Tył – Tył + K



SUPERVISOR

Blade Charge Dół – Dół-Przód – Przód + P
Vertical Slice Dół – Dół-Tył – Tył + P
Double Slice Dół – Dół-Tył – Tył + K
Super Combo Dół – Dół – Dół + K
Termination Tył – Tył – Przód – Przód + P



ASSAULT

Multi Kick nawalać K
Spinning Punch Dół – Dół-Przód – Przód + P
Jet Kick Dół – Dół-Przód – Przód + K
Fireball Dół – Dół-Tył – Tył + P
Air Kick *(w powietrzu)* Przód – Przód + K
Termination Przód – Dół-Przod – Tył – Dół-Tył – Tył + P



ANIL-8

Fireball Dół – Dół-Przód – Przód + P
Air Kick *(w powietrzu)* Przód – Przód + K
Low Sweep Tył – Dół-Tył – Dół + K
Termination Dół – Dół – Tył + P



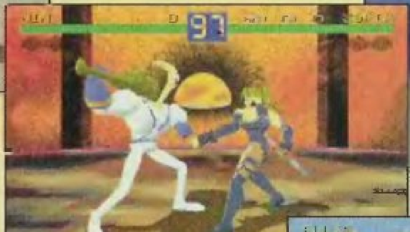
MAYHEM

Overhead Smash Przód – Przód + P
Charging Head Butt Przód – Przód + K



◄ W głównym menu wstukaj GIMMEGAIA – natychmiastowy dostęp do tego wojownika.





ARENA

▲ W głównym menu wstukaj GIMMEJIM – szalony robal w akcji!



Podczas gry wpisz FUNNYHEADS – śmiesznie wielkie głowy zawodników. ►

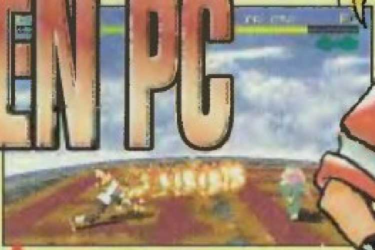


TOSHINDEN PC

▲ W głównym menu wstukaj GIMMESHO – walczysz jako SHO!

▼ Podczas gry wpisz CAMERAZOOM – wciskając CONTROL + kursor GÓRA/DÓŁ można zmieniać kąt patrzenia





▲ Podczas gry wstukaj LIFEISUNFAIR – teraz wciskając CONTROL+1 możesz zrobić SUPER ATTACK.

Podczas gry wpisz VIRTUAL1 lub VIRTUAL2 – nowa kamera ▼ (widok z oczu zawodnika!).

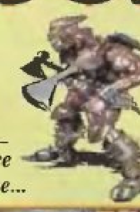




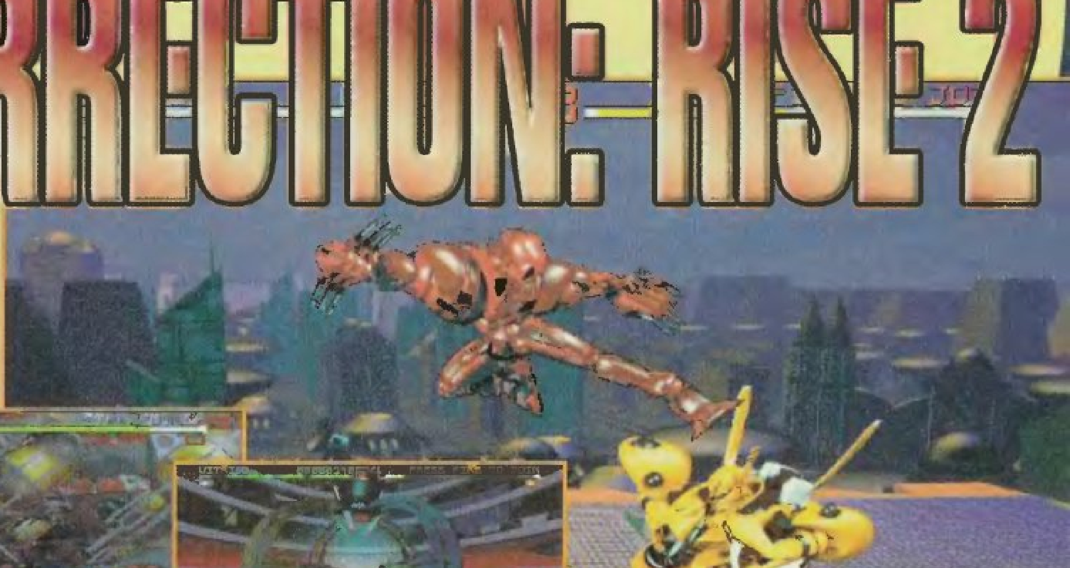
Była to garść niesamowitych kodów, dzięki którym i tak już niezła gra staje się jeszcze lepsza. Zresztą pobawcie się sami, miłej walki!

RESURRECTION: RISE 2

Super Combo
Dół – Dół-Tył – Dół – Dół-Przód – Przód + P



Blaszaki i Mydelnice znowu w akcji!? Beee...











PRA

Tam gdzie czas i miejsce zupełnie nie mają znaczenia, Śmierć organizuje turniej pomiędzy sobą a przeklętymi duszami, które odpowiedzą na wezwanie. Zwycięzca będzie miał szansę powrócić do świata żywych, przeznaczeniem przegranych jest wieczne cierpienie gorsze od wszystkiego co dotąd znali. Pozostanie im tylko modlić się o śmierć...

PRAY FOR DEATH to nowe mordobicie wydane przez firmę VIRGIN. W przeciwieństwie do innych produktów tego typu obecnych na platformie PC, trójwymiarowych lub też ręcznie rysowanych, w PRAY FOR DEATH użyto wcześniej wyrenderowanych obiektów. Od razu widać źródło inspiracji autorów – KILLER INSTINCT, superhit z salonów. Wszak korzystanie ze znakomitych wzorców to przecież żaden wstyd. Ośmielę się nawet powiedzieć, że PRAY FOR DEATH jest momentami mniej, a momentami bardziej wierną kopią KILLER INSTINCT. PeCetowcy powinni się cieszyć, bo KILLER INSTINCT nie zobaczą nigdy na swoich ekranach.

Wróćmy do P4D i spójrzmy w stronę zawodników. Bardzo ciekawe postacie, niemal wszystkie ociekają krwią swoich ofiar. Niektórzy są wolni, ale silni (PAINBRINGER, MUGAN, WOLFRICH), są też szybcy ale słabi (JAN FUN, URIEL, XENOBIUS), jest też klasa średnia (ANUBI, CTULHU, MAELSTROM). Mając na uwadze całokształt legendy, prezentacji i ciosów, panienkę o ksywie PANTERA uważam za wypadek przy pracy. Zawodnicy BARDZO różnią się od siebie. Po kilkunastu walkach sami wybierzecie swojego faworyta, mnie natomiast najbardziej podobają się ci średni, MAESTROM i CTHULU.

Grafika, jak już wspomniałem, jest w całości renderowana. Wyszło to grze zdecydowanie na dobre, po prostu na PC czegoś takiego jeszcze nie było i nie ma za bardzo z czym porównywać. Grze towarzyszą fajne wstawki, na których widać wojowników wy-



Cthulu

Wielki Pradawny z opowiadań Lovecrafta. Przybył na Ziemię na długo przed zatopieniem Atlantydy. Do dziś jeszcze wielu wyznawców przygotowuje się na jego ponowne przyjście.

Stranger Tent.	→ - ↓ - ← + SK
Worms Bite	→ - ↓ - ← + HP
Ext. Gods	← - ↓ - → + HK + HK
Deadly	← - → - ← - → + SP + SK
Slime Spit	← - ↓ - → + SP
Stun Reaper	← - ↓ - → + HP
Double Punch	→ - ↓ - → + HP
Invisibility	↓ - → - ↓ + HK

Wolfrich

Jako osobisty strażnik Odyna pilnował jego sekretów przed ciekawością ludzi. Wielu magów próbowało poznać tajemnicę, wszyscy zostali brutalnie zamordowani. Dokonał tego dopiero młody Xenobius, który otruł wielkiego Wikinga.

Thunder of Thor	↓ - ← - → + SK
Wrath	→ - ↓ - ← + HK + HP
Deadly	← - → + SK + SK + HK + HK
Idiot Move	SP HP SK HK SP HP
Thor's Hammer	← - ↓ - → + SP
Sliding Trick	→ - ↓ - ← + SK
Hammer Stroke	→ - ← - → + SP
Viking Spirit	↓ - ↓ - ← - → + HP

Mugan

Sługa Astarotha, Baala i Beliala pełnił rolę strażnika drzwi piekielnych. Wygnany za bezgraniczne okrucieństwo w stosunku do trzymanych tam dusz. Jeśli wygra, odzyska zaufanie Astarotha.

Astaroth Rage	↓ - → + HK
Lucifer Curse	← - ↓ - → + SK
Satan's Rev.	↓ - ← - ↓ - ← + SP
Deadly	→ - ↓ - ← + HP + HP + HP
Idiot Move	SP SP SP HP HP HP
Mega Punch	← - ↓ - → + HP
Hell Blow	↓ - → + HP
Life Mastering	← - ↓ - ← + HK
Red Grot	↓ - → - ← - → + HK
Demon Roll	← - → - ← - → + HK

Pantera

Psychika tej popularnej niegdyś piosenkarki została skrzywiona w wyniku zażywania narkotyków. Zabiła ją policja, gdy pewnej nocy rozerwała na strzępy 15 osób w nocnym klubie.

Psycho Maniac	→ - ↓ - ← + SP
Killer Heart	← - ↓ - → + SK
Blood	↓ - ↓ - ← - → + HK + HK
Deadly	↓ - ↓ + SP + HP + SK + HK
Lethal Blades	← - ↓ - → + HP
Knife of Doom	← - ↓ - → + SP
Pantera Claw	← - → + SP
Spinning Assault	→ - ↓ - → + HK
Traitress Slide	↓ - ↓ - → + SK

Uriel

Anioł, który mimo rozkazu danego przez Boga odmówił pomocy przy budowaniu piekła. Wygnana z nieba razem z Lucyferem gniła na dole, aż uciekła pokonując Mugana. Walczy aby wykorzenić zło wszelakie.

Apocalypse	↓ - ← + SK
Wrath of God	↓ - → - ↓ + HK
Armageddon	← - ↓ - ← + HK + HK
Deadly	← - → - ← - → + HP + HP
Blades Attack	← - ↓ - → + HP
Angel Kick	← - → - ← + HK
Wings of Death	→ - ↓ - → + HK

Jan Fun

Mistrz sztuk walki Jet Kune Doo. Urodzony w Chinach, wyemigrował do USA, gdzie założył własne dojo. Zginął w 1973 roku w bardzo tajemniczych okolicznościach (Podobieństwo do Bruce'a jest uderzające).

Dragon's Tail	← - → + SK
Tiger Roar	← - → - ← - → - HK
Dragon Flame	← - ↓ - → + SP
Power	← - ↓ - → + HK + HK + HK
Long Punch	← - ↓ - → + HP
Exploding Fist	← - → + HP
Triple Dragon	→ - ↓ - ↓ - → + HK



konujących różne grymasy lub składających się do ciosów. Jest też kilka opcjonalnych efektów, takich jak zooming, wyłączenie krwi czy też graficznych detali. Z dźwiękiem jest w porządku, ale bez rewelacji. Drażni tylko moje uszy zapowiadacz (READY







czeka wielki koleś o ksywce MR. DEATH, czyli sam Pan Śmierć.

Gra podoba mi się. Przede wszystkim dlatego, że bardzo przypomina mi KILLER INSTINCT, który bardzo szanuję, a w którego porządną wersję pograć będą mogli jedynie posiadacze Nintendo 64. Z drugiej jednak strony miodności zawartej w pojedynkach potępieńców wystarcza na miesiąc, w najlepszym przypadku półtora. Potem P4D staje się nudna... ale w końcu ile można grać w jedną grę? W każdym razie polecam osobom, które uważają, że STREET FIGHTER ma kiepską grafikę. Jednak choć PRAY FOR DEATH niewątpliwie znajduje się w pierwszej lidze PeCetowych mordobić, daleka przed nim droga do konsolowej ekstraklasy.

Gulash



Y FOR DEATH

CIOSY WSPÓLNE

SP – Speed Punch	HP – Hard Punch
SK – Speed Kick	HK – Hard Kick
SP+HP – ExtraMocny Cios	↓-SK+HK – Wślizg
↓-SP+HP – Super Uppercut	→-→ – Atak
SK+HK – ExtraMocny Kop	←-← – Odwrót

10 Hit COMBO – Pierwszy cios (np. SPHINX ENIGMA for Anubi)

20 Hit COMBO – Pierwszy cios + od razu drugi cios (podczas gdy postać wykonuje combo)

40 Hit COMBO – Pierwszy + drugi + trzeci (zrobić pierwszy, potem od razu drugi i natychmiast trzeci)

DEADLY MOVE – Inaczej zwane FATALITY, efektowne wykończenie przeciwnika







TO DIE?), powinien to być wielki, tłusty Murzyn z grubym głosem, a nie jakiś chuderlak (przynajmniej na ucho). A samo obijanie mord? Oprócz zwykłych ciosów specjalnych są też fatale, zwane tu DEADLY MOVE i megacombosy aż do 30 ciosów. Są przeprogramowane, nie trzeba wciskać 30 klawiszy lecz jedynie odpowiednią sekwencję (znowu KI). Gra się przyjemnie, wcale nie tak łatwo jakby się zdawało i bardzo efektownie. Na końcu

Virgin'96 — **80**

PC DOS — 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: brak

[illegible] Computer [illegible] (PC CD)

[illegible] Renderowana grafika, coś nowego!

[illegible] Gra na miesiąc



Painbringer

Robot zbudowany przez US Army w celach szkoleniowych. Na skutek awarii systemu Painbringer zbuntował się przeciw swoim panom, wyrzynając przy okazji kilka setek niewinnych żołnierzy. Jego celem jest Jan Fun, i udowodnienie dominacji robotów nad ludźmi.

Thunder Slash	→-↓-← +SP
Electro Death	→-↓-← +SK
Deadly	→-←-→ +SP +HP
Breaker	→-↓-← +HK
Thunder Ball	←-↓-→ +HP
Laser Smash	←-↓-→ +SP
Thunder Kick	→-↓-→ +HK
Quake Kick	←-→-←-→ +SK



Maelstrom

Rycerz-mag będący prawdziwym nadczłowiekiem. Odrzucił chrześcijaństwo, wyznawał bluźnierczy kult Necronomicon. Zabity przez Turków w 1462 roku, walczy w turnieju aby pokonać Ctulhu i zostać bogiem.

Ancient Magic	→-↓-← +SK
Knight	↓-→-↓-← +SP +SP
Necronomicon	↓-↓-→-← +HP +HP
Ghost Adze	←-↓-→ +SP
Mega	←-↓-→-↓-← +HP
Ghost Punch	←-↓-→-← +HP
Electric Blow	↓-← +SP +SP
Fire Punch	←-→-←-→ +HP



Xenobius

Młodzieniec, który poświęcił swe życie studiowaniu alchemii i magii. Wykradzione przez niego tajemnice Odyna okazały się jednak zbyt potężne, umarł w wieku 22 lat. Teraz chce pokonać Mailstroma aby poznać sekret nieśmiertelności.

Icy Hurricane	→-↓-← +SP
Magical	↓-↓-←-→ +HP
Eternal	↓-↓-←-→ +HK
Deadly	←-→ +SP +SP +HP +HP
Idiot	↓-→-↓-→ +SK +SK
Spectral Globe	↓-←-→ +HP
Hologram Blow	↓-←-→ +SP
Magical Ascend	→-↓-→ +HP
Decieving	←-→-←-→ +SK
Odin's Key	↓-→-↓-→ +HP

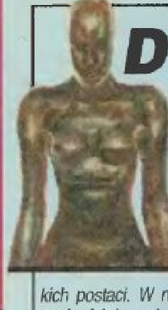


Anubi

Egipski bóg, którego realne istnienie zniknęło, gdy zaczęło brakować wyznawców jego kultu. Staje do walki wyzywając Śmierć, pragnie ponownie zgromadzić swoich wiernych.

Sphinx Enigma	←-↓-→ +HP
Black Pyramid	↓-→ +HP
Buried Alive	↓-→-↓-→ +HK
Deadly	↓-→ +SP +HP +SP +HP
Will'o The Wisp	←-↓-→ +SP
Jackal Kick	←-↓-→ +HK
Pyramid Spin	→-↓-← +SP
Double Nile	→-↓-→ +SP
Double Round	→-↓-→ +HK





DURAL

Nic o niej (bo to ONA!) bliżej nie wiadomo. Chodzą plotki, że jest zaginioną matką Kage'a (to ma się okazać w VF3). Jest jednak pewne, że jej ciosy stanowią połączenie stylów niemal wszystkich postaci. W nawiasie podaję od kogo pochodzi dany cios (ma ich wiele więcej).

CIOSY SPECJALNE I ATAKI KOMBINOWANE

(Dural)	➡+(R)
(Dural)	➡+(R) ⬅ ⬆+(N)
(Dural)	➡ ➡ ➡+(R) ↖+(N)
(Dural)	➡ ➡+(N)+(B)
(Kage)	(R) (R)
(Kage)	(R) (N)
(Kage)	(R) (R) (N)
(Kage)	➡ ➡ ➡+(N)
(Kage)	↖+(N)+(B)
(Kage)	↙+(N)
(Kage)	⬅+(N)+(B)
(Kage)	⬇+(N)+(B)
(Kage)	➡ ➡+(R)+(N)+(B)
(Kage)	➡ ➡ ⬇ ↙ ↙
(Akira)	➡ ➡ ➡+(R)
(Akira)	⬅ ➡ ➡+(R)+(N)
(Jacky)	➡ ➡ ➡+(R)
(Jacky)	↖+(N)
(Jeffrey)	➡+➡ ⬅+(R)
(Jeffrey)	↙+(R)+(N)

RZUTY

(Akira)	⬅ ↘+(R)+(N)
(Akira)	➡ ⬅ ➡+(R)+(N)
(Kage)	⬅+(R)
(Kage)	⬅ ➡+(R)
(Kage)	(R)+(N)+(B)
(Jeffrey)	⬅+(R)+(B)
(Jeffrey)	↘ ↘+(R)+(N)
(Jeffrey)	⬇ ➡+(N)
(Wolf)	(R)+(B)
(Wolf)	↗+(N)+(B)
(Wolf)	↘+(R)+(N)+(B)
(Wolf)	⬅ ↗ ⬇ ↘ ➡



PAI

Pai Chan, Chińczyk z Hong-Kongu, ur. 17.05.1975, wzrost: 166 cm, waga: 49 kg. Jest gwiazdą filmów karate. Dla Pai najlepszą obroną jest atak. Potrafi złapać atakującego przeciwnika za rękę lub nogę, rzucić na ziemię i poczęstować silną serią ciosów, a atak na leżącego wyprowadzony w chwilę później trafia niemal zawsze.

PODSTAWOWE ATAKI

Chuuken:	(R)
Souchuuken:	⬇ (R)
Sentai:	(N)
Sensaitai:	⬇ (N)
Senchuutai:	↘ (N)

CIOSY SPECJALNE

Rai'inshouda:	↘ (R)
Taitou RiSenkyaku (wstając z przykucnięcia):	(N)
Senpuuga:	(N)+(B)
Ensenshuu:	⬇ (N)+(B)
Hai Tenkyaku:	↖ (N)
Ri Sentai:	↖ ↖ (N)

RZUTY

Tenshin Soutou:	(R)+(B)
Senpuu Enzin:	⬅ ➡ (R)
Rasen Anshou (tapanie):	⬅ (R)
Tenchi Tohraku:	⬇ ⬇ (R)
Toushin Inshou:	⬇ ⬇ (R)+(N)

ATAKI KOMBINOWANE

Renken Senpuuga:	(R) (N)+(B)
	(R) ⬇ (N)+(B)
	↘ (R) (N)+(B)
	↘ (R) ⬇ (N)+(B)
Renkentai:	(R) (N)
Renshou:	(R) (R)
Souken Senpuutai:	(R) (R) (N)
Raigekishou:	(R) (R) (R)
Renkan Tenshin Kyaku:	(R) (R) (R) (N)
Renkan Tenshin Soukyaku:	(R) (R) (R) ⬇ (N)
Renkan Hai Tenkyaku:	(R) (R) (R) ↖ (N)
Chuusui:	➡ ➡ (R)
Renken Tai:	➡ ➡ (R) (N)
Renken:	➡ ➡ (R) (R)
Renkan Sokutai:	➡ ➡ (R) (R) (N)
Renkanken:	➡ ➡ (R) (R) (R)
Renkan Ritai:	➡ ➡ (R) (R) (R) (N)

ATAKI PODCZAS SKOKU

Toukuu Soushou (wznosząc się):	(R)
Toudan Kensui (opadając):	(R)
Hi Shitai (wznosząc się):	(N)
Sokushuutai (przed lądowaniem):	(N)
Rakugeki Souken (wznosząc się):	➡ (R)
Hi'en Toukyaku (razem ze skokiem):	(N)
Hi'en Youshuu (wznosząc się):	➡ (N)
Enhaishou (wznosząc się):	⬅ (N)

VIRTUA FIGHTER PC

Jeszcze raz powracamy do wydarzenia, jakim jest VIRTUA FIGHTER PC. Przed wami postacie, które nie zmieściły się w poprzednim numerze. Radosna wiadomość VIRTUA FIGHTER działa na komputerach 486. Jak się prezentuje? No cóż, jeśli na Pentium 133 z szybką kartą graficzną gra zasuwa w wysokiej rozdzielczości jak szalona, to na 486 DX4/100 z SVGA PCI można spokojnie grać w niskiej rozdzielczości.

Oto garść tipsów i cheatów, które odkryłem walcząc z komputerem podczas pewnej zimnej nocy. Są trudne do wstukania, więc próbujcie wytrwale:

1. LISTA PŁAC – trzymaj DEL (Blok) na ekranie tytułowym aż włączy się samograj – nazwiska osób, dzięki którym powstała ta gra.

2. REPLAY w zwolnionym tempie – po kończącym rundę ciosie trzymaj DEL+END+PGDN (Blok+Ręka+Noga).

3. Każda postać po zwycięskiej walce wykonuje pewien gest. Można wybrać który – w tym celu należy po skończonej rundzie trzymać klawisz odpowiedzialny za Blok, Rękę lub Nogę.

4. Na ekranie tytułowym (z napisem „Press Start") trzeba szybko wstukać 12 razy Góra i Enter. Następnie wejść w OPTIONS, zjechać kursorem na sam dół (aż zniknie) i wcisnąć DEL (Blok).

5. Aby zagrać jako DURAL na ekranie wyboru zawodnika szybko wstukaj Dół, Góra, Prawo i Lewo+Blok (Del).

Gulash

Sega PC'96

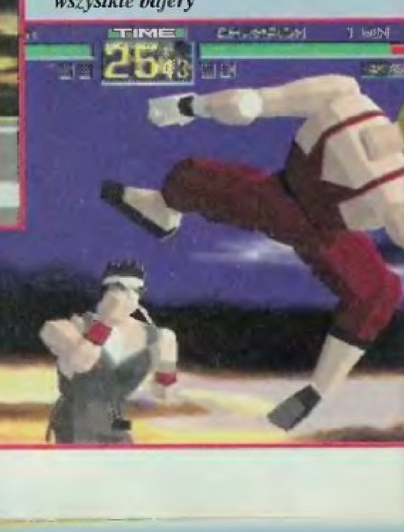
PC WINDOWS'95 — **1 CD**
486DX4/100 ▪ 8 MB RAM
SVGA ▪ SB 16 ▪ SB AWE
Saturn
85
Autoryzowany dystrybutor **BobMark** (PC CD, Saturn) — **169 zł**
Za: najwspanialsze mordobicie 3D!!! Boskie!
Przeciw: zabójcze wymagania sprzętowe







Tyle zostaje z grafiki gdy się wyłączy wszystkie bajery



FRANKO PC



Alex?! Czyżbyś wylicencjonował swoją ksywkę?

„Miała matka syna, syna jedynego,
Chciała go wychować na pana wielkiego.
Niech żyje wolność, wolność i swoboda,
Niech żyje zabawa i dziewczyna młoda."
Piosenka więzienna

Zdecydowanie możemy stwierdzić, że Franko nie został wychowany „na pana wielkiego". Razem ze swoim kumplem Alexem włóczył się po knajpach w poszukiwaniu libacji, a co za tym idzie pijackich awantur. Powracając z kolejnej imprezy do domu chłopcy zostali zmasakrowani przez ekipę rockersów wychodzących jak co dzień z siłowni. Zemsta stała się obsesją nękającą Franka przez długi okres rekonwalescencji. Alex wprawdzie nie oberwał, lecz jako długoletni przyjaciel Franka zadeklarował chęć współpracy w przestawianiu nosów i miażdżeniu rodzinnych klejnotów...

W grze FRANKO gracz kieruje poczynaniami jednego z mścicieli – posuwając się cały czas w prawo, bije. Wszyscy mieszkańcy osiedla przezor-



nie schronili się w domach, dlatego jedynymi osobami które staną na drodze naszym bohaterom są członkowie wrogiego gangu i policjanci próbujący uspokoić narwańców. Streszczę całość w jednym zdaniu: ulica spływa krwią.

Tak między nami, to mieszkam w dużym mieście i nie widziałem żuli ubranych tak jak nasi główni bohaterowie (choć Franko ma plecki z włosów i wygląda jak „czeski piłkarz", a Alex włosy zaczesane do tyłu na żel). Autorzy mogli się trochę bardziej wysilić i poubierać Franciszka i Aleksandra oraz wrogo nastawiony wobec nich tłum w spodnie od dresu, brązowe skórki i sportowe buty (lekko odblaskowe). Jako broń zamiast pały mogli dać im do



ręki ciężki telefon komórkowy NOKIA (tzw. cegłę). Zamiast tego całość przypomina wojnę rockersów, których w Polsce jak na lekarstwo...

A teraz z innej strony: mamy rok 1996. Grafika i animacja jest kiepściutka, jakość dźwięku żenująca, a ciosy bardzo słabe. FRANKO PC może być traktowany jedynie jako żart programistów i grafików, żart przez jednych dostrzegany jako wielce udany, a przez innych jako zdecydowanie niesmaczny. Sam wpisz się na odpowiednią listę.

Gulash

Nawet sam Jackie Chan nie potrafi wykrzesać takiego hołubca!



Mirage'96 — **19**

PC DOS — **2 dyskietki**
386 ■ 4 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC) — **35 zł**

Za: ciekawość?
Przeciw: makabryczny żart? ta gra powinna być za darmo

CATFIGHT





Ciosy dla wszystkich postaci (dla pierwszego gracza) wyglądają tak samo:	
Lekka ręka	– Z
Mocna ręka	– X
Lekka noga	– C
Mocna noga	– V
SPECIAL 1	– A
SPECIAL 2	– S
SPECIAL 3	– D
SUPER COMBO	– F

Tym razem debiutuje firma ATLANTEAN GAMES, próbując przebić się do grona najlepszych ze swoim produktem zatytułowanym CATFIGHT. I podobnie jak niedawno w TOTAL KNOCKOUT CHAMPIONSHIP FEMALE BOXING (opis w SS'37), walczyć ze sobą będą umięśnione, okryte jedynie obcisłymi kostiumami panienki.

O ile jednak TOTAL KNOCKOUT był szybki i dosyć ładny, CATFIGHT jest wolny i raczej nieładny. Wolny, bo niechlujnie zakodowany pod Windows. Nieładny, bo wykonany w trybie graficznym 320x200. Zatem aby walczyć na całym ekranie należy powiększyć okienko dwukrotnie, w wyniku czego gra na Pentium 90 z 32 MB RAM wlecze się okrutnie. Na dodatek jeszcze widać wielkie, obrzydliwe piksele. Na przyzwoitym poziomie da się grać jedynie zmniejszając okienko tak, aby zajmowało pół ekranu! Podtrzymuję zatem tezę, że Windows nie nadaje się do mordobić (patrz EXPECT NO MERCY – SS'28).



Przyzwoity poziom digitalizacji często psuje nienaturalne oddanie ruchów postaci. Do wyboru jest dziesięć niewiast, różniących się ubraniem, ciosami i technikami walki. Walka to po prostu krwawa jatka, w której trzeba nawalać ile wlezie. Poruszamy się za pomocą klawiszy kierunkowych. Lepiej nie skakać, radzę pozostać na ziemi. Niektóre z wojowniczek nie posiadają wszystkich trzech ciosów specjalnych (mają 1 lub 2), inne zaś wręcz przeciwnie. SUPER COMBO można zrobić dopiero, gdy naładuje się COMBO-METER w postaci niebieskiego paska znajdującego się pod energią.

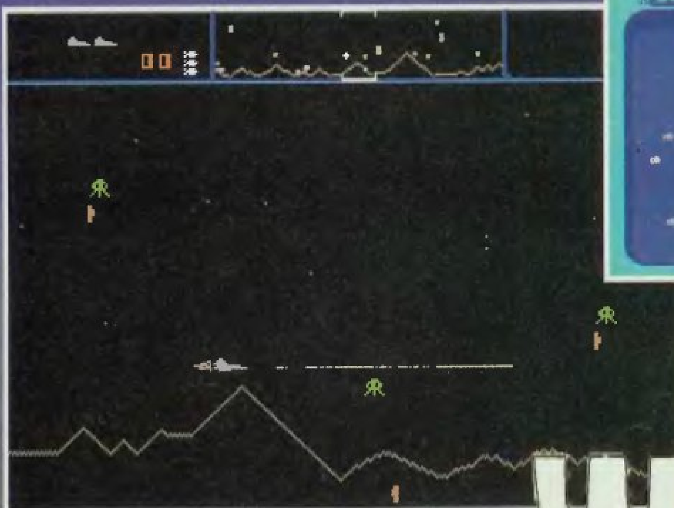
Gulash

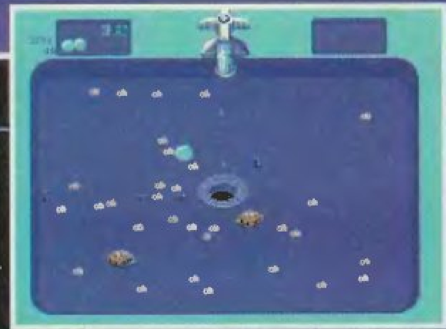


Atlantean '96 — **15**

PC WINDOWS — **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Saturn

Za: Digitalizowana krwawa jatka z panienkami
Przeciw: Wolne, beznadziejne





WILLIAMS ARCADE CLASSICS

Kiedyś robiło się gry maksymalnie wykorzystujące pamięć maszyny, te zakichane 64 kilo. Teraz, gdy twórcy mają do dyspozycji często nieograniczoną ilość miejsca, serwują nam gry lepsze i ładniejsze. Czy jednak naprawdę lepsze? I czy rzeczywiście ładniejsze? Przecież JEST SET WILLY miało świetną grafikę i supermuzykę! Wtedy, w czasach gdy w domu królowało Spectrum z MANIC MINER albo Atari z RIVER



RAID chodziło się na automaty pograć w DEFENDER, MISSILE COMAND, CENTIPEDE czy ROBOTRON. Te gierki pozwalały totalnie się wyżyć, dawały szczęście i wolność za wyżebrane od starych grosiki. Miały świetną grafikę, były miodne. A jeśli nawet tak naprawdę ssały, to i tak były miodne. Wszycy stali przy automacie rytmicznie wciskając klawisze.

To wcale nie jest tak, że w miarę jak dorastamy zmienia się nam gust. Pegaz Ass po cichu podszeptuje, że kiedyś, jeszcze na Spectrumnie Martinez grał we wszystko, co mu wpadło w ręce. Teraz zaś jedynie sporadycznie, choć gry ogląda wszystkie, zwracając uwagę na aktualnie obowiązujące trendy i dzieląc się z nami uwagami. Po prostu niemal wszystko już kiedyś było, wszystkie nowe gry stanowią nowe wersje starych, wyświechtanych niczym waciak pomysłów. To może się znudzić. Nie musi, ale może – w dużej mierze zależy to też od ilości. Widziałem na własne oczy kilka tysięcy gier i co więcej, grałem w nie! Znudził mi się już niemal każdy gatunek, bo wszystko już widziałem. Platformówki, przygodówki, mordobicia, wyścigi, strategie... to wszystko już było. Teraz zwracam jedynie uwagę na gry, w których autorzy umiejętnie łączą kilka tych gatunków w jedną całość, lub też zupełne novum w jednym z tematów. Takie gry zdarzają się jednak niezmiernie rzadko...

WILLIAMS w swoim zestawie pokazuje jak wyglądały gry piętnaście lat temu. Żebyśmy się dobrze zrozumieli, ja wcale nie twierdzę, że te gry stanowią dziś coś wartościowego. To autentyczne śmiecie, z żenującą grafiką i jeszcze gorszym dźwiękiem. Chodzi mi jedynie o to, że kiedyś były wielkie. I w swoim czasie miały swoich wyznawców, skłonnych wrzucić do maszynki kolejny żetonik.

Spróbujmy więc na chwilę dokonać eksperymentalnego rozdwojenia jaźni.

WIDZIAŁEM JE WCZEŚNIEJ!

O kurczę, zrywałem się ze szkoły i biegałem do tego salonu w przyczepie gospodarczej. Stałem przy grze DEFENDER i czekałem na swoją kolejkę... a gdy się wreszcie dopchałem, rządziłem. Albo ROBOTRON, ale superacka strzelanina. A w JOUST byłem mistrzem okolicy, nikt mnie nie pokonał. Aha, to jest ten pakiet, już go uruchamiam... moment... ok, idzie. Super, na początek DEFENDER. O rany, pamiętam to uczucie! O rany, jest taki sam! Ale fajowsko się strzela... (5 min). No dobra, teraz JOUST. Ha-ha-ha, jestem najlepszy, chodźcie tu wszyscy! (5 min). Może jeszcze ROBOTRON, już odpalam... (5 min). Dość, tych dwóch pozostałych nie chce już mi się odpalać. Ale ekstra... jutro sobie też pogram!

NASTĘPNEGO DNIA POŻYCZYŁ OD KUMPLA PANDORA DIRECTIVE I Z BRAKU MIEJSCA NA TWARDYM ARCADE CLASSIC POSZŁO DO GAZU. NIGDY ICH PONOWNIE NIE URUCHOMIŁ.

PIERWSZE SŁYSZĘ!

Co to ma być? Ta firma WILLIAMS, to jacyś dziwni gostkowie, pewnie smutni starsi panowie w dobrze skrojonych czarnych garniturach. Czy oni oszaleli, w 1996 roku ośmieszać się takimi kichami? Lepsze gry mam już na emulatorze C-64 albo Spectrum! Taki DEFENDER, co to za śmieć, kiepska grafika i głośniki pierdzą mi jakimiś dziwnymi dźwiękami. Albo taki JOUST, totalna żenada! Latasz jakimś pajacem i strącasz innych lancą! A gdzie lasery, pociski i inne wynalazki technologii z dwudziestegotrzeciego wieku? A te filmiki, na których opowiadają o starych grach jacyś smutni panowie (to pewnie ci z firmy WILLIAMS)? Co mnie obchodzą ich wynurzenia? Eeeeee... lepiej pogram w moją nową, multimedialną przygodówkę albo w pełne baje-



rów i krwi mordobicie. ARCADE CLASSICS to ssawa jakiej mało.

■ ■ ■

Widzisz jak różna może być postawa tego samego człowieka? Wszystko zależy od punktu widzenia, oraz momentu, w którym zetknął się z grami komputerowymi. Generalnie jednak chodzi o jedno: co było – nie wróci! I niech już nikt nie zabija legendy próbując ekshumując zwłoki dla pieniędzy!!!

gościnnie
Staroszkolny Old-School Man



Williams'96 — 20

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Za: stare dobre czasy...
Przeciw: stare okazuje się zmurszałe...

BAKU BAKU

Gry logiczno-zręcznościowe stanowiły kiedyś całkiem prężnie rozwijającą się gałąź przemysłu. Jednak zupełnie niespodziewanie, gdzieś około roku 1994 nagle przestały się ukazywać. Dlaczego? Można jedynie przypuszczać, iż firmy produkujące oprogramowanie rzuciły się w wir pracy nad pełnymi przepychu, wielkimi grami multimedialnymi. Wstawki filmowe kręcone z udziałem aktorów bądź też renderowane na stacjach graficznych miały oszołomić i zastąpić dobry pomysł... i tak właśnie było, rzucaliśmy się na te produkcje niczym stado głodnych wilków na ścierwo. Jednak miarka się przebrała, gracze nasycili się już multimediami. I zdaje się, że niektóre firmy zrozumiały o co chodzi, bo powraca moda na gry w stylu retro ubrane w nowe szaty.

I dobrze. Jedną z firm, które się ocknęły jest SEGA, która jednocześnie z VIRTUA FIGHTER wydała na PeCeta grę BAKU BAKU. Jest to typowa gra logiczna, w oczywisty sposób bazująca na nieśmiertelnym Tetrisie. Z góry spadają dwa rodzaje klocków, zwierzęta (królik, miś, pies, i inne) i ich żarcie (marchewki, listki, kości). Zadaniem gracza jest układanie klocków tak, aby neutralizowały się nawzajem (spadający pies zeżre trzy kości znajdujące się obok niego). Brzmi prosto? I tak w istocie jest; prosto aż do bólu ale ooooooch jak przyjemnie... Dodajcie do tego opcję gry we dwoje, gdzie dobrze ułożony (i zjedzony) przez jednego z graczy fragment puzzli przechodzi do planszy drugiego aby mu trochę poprzeszkadzać... super!









Graficznie BAKU BAKU prezentuje się ślicznie, wszystko zostało pięknie wyrenderowane, a gdy zwierzak zjada swój pokarm, obserwujemy fantastyczną animację. Muzyka i efekty jak to w takich grach są radosne, przyjemne i pomagają się relaksować. Gry takie jak BAKU BAKU THE ANIMAL nie mogą pozostać nie zauważone. Są to prawdziwe perełki, których liczba zmniejsza się z dnia na dzień. A szkoda, bo gry logiczno-zręcznościowe mają całe rzesze zwolenników. Choćby dziewczyn, ale one często się do tego nie przyznają.

Kostas Klitoris

Sega PC'96
PC WINDOWS'95 — 1 CD
PENTIUM 90 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor: BObMark (PC CD) — zapowiedź: brak







BUBBLE BOBBLE

„Bubblowanie" to termin, który przeszedł do historii gier komputerowych. Swego czasu „bubblowali" wszyscy posiadacze Spectrumów, C-64 i oczywiście Amigowcy. BUBBLE BOBBLE zostało też wydane na konsole SNES, MegaDrive, a nawet GameBoy. Powiem więcej, doczekało się nawet kilku części! Niektórzy „bubblują" do dziś, używając emulatorów wymienionych maszynek.

W 1996 roku firma ACCLAIM wydała na PC produkt zatytułowany BUBBLE BOBBLE COMBO. W pakiecie znajdują się dwie gry: BUBBBLE BOBBLE i RAINBOW ISLANDS. Ta druga występuje w dwóch wersjach: oryginalnej oraz nowej, odpowiadającej dzisiejszym standardom. Perfekcyjne konwersje z automatów – można o nich powiedzieć. Nie różnią się niczym od pierwowzorów (poza RI ENHANCED), dokładnie przesamplowano nawet muzykę i odgłosy (BB!).

Rzadko zdarzają się gry, które podobnie jak BUBBLE BOBBLE czy RAINBOW ISLANDS niosą w sobie nawet po kilku latach tak potężny ładunek miodności. Gatunek miłych, o prostej zasadzie i ślicznych zręcznościówek nie pozbawionych też pewnego elementu logiki bezpowrotnie wymiera, mimo prób podtrzymania go przy życiu.

Moda na „starą szkołę" ciągle trwa, czego dowodem jest między innymi ten produkt. BUBBLE BOBBLE COMBO pozwala staruszkom na kilka godzin powrócić w radosnej atmosferze do lat bezpowrotnie utraconej młodości; do czasów gdy królowało Spectrum i C-64 zaś Amiga była szczytem marzeń każdego gracza. Świeżo upieczeni komputerowcy raczej nie znajdą w tym zestawie nic interesującego. Czas „bubblowania" bezpowrotnie minął.

Kostas Klitoris

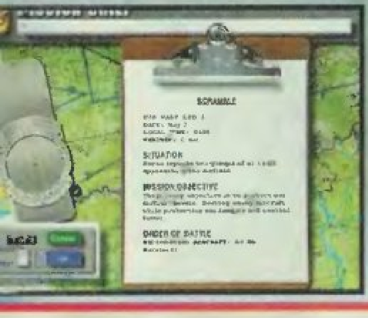


Acclaim'96
PC WINDOWS'95 — 1 CD
486 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Autoryzowany dystrybutor: CD Projekt (PC CD) — zapowiedź: brak
Za: kilka lat za późno
Przeciw: nic a nic!



U.S. NAVY FIGHTERS GOLD

Nie wiem na jakiej zasadzie U.S. NAVY FIGHTERS (opis w SS'25) odniósł sukces. Gra to ani realistyczna, ani dynamiczna. Trochę niezłej grafiki... No cóż, gusta nie podlegają dyskusji. Wydaje się, że EA ma już tak rozbudowany dział reklamy i marketingu, że potrafi sprzedać wszystko. Zapotrzebowanie rynku było i firma ELECTRONIC ARTS, równolegle pracując nad nową wersją gry (ADVANCED TACTICAL FIGHTERS – opis w SS'37) postanowiła wydać wersję GOLD. Cóż to jest? Połączony U.S NAVY FIGHTERS z U.S MARINE FIGHTERS (kolejny dodatek, który ukazał się w międzyczasie) plus kilkadziesiąt poprawek. Do wyboru dwie kampanie (Ukraina i Kuryle), zaś dla wielbicieli własnych misji zmodyfikowane edytory PRO i QUICK.



Żeby się nie rozpisywać na czterech stronach cennego papieru, wymienię cechy nowego pakietu:

– wprowadzono japońskie jednostki
– zmiany w wyświetlaczach HUD
– można lądować pionowzlotami na dachach budynków
– nowe eksplozje, wybuchy, płomienie, odgłosy walki
– zwiększono skuteczność AIM-54
– zwiększono zasięgi radarów w B-52, Tu-26, Tu-160; zmiany w pracy radarów w F-18, Yak-141, Su-27/33
– ulepszono obsługę joysticka
– zwiększono wpływ ukształtowania terenu na walkę elektroniczną
– zmniejszono skuteczność rakiet SA-7, SA-14, SA-16
– wprowadzono nowe klawisze – kasujący namierzenie celu i powtarzający komunikaty na HUD – Alt-E (atakuj mój cel) znaczy teraz „atakuj mój cel i wszystkie inne cele tej klasy"
– rakiety HARM mogą namierzać źródła zakłóceń radarowych i poruszające się stacje radiolokacyjne
– cele naziemne mogą walczyć pomiędzy sobą; zwiększono skuteczność czołgowych karabinów przeciwlotniczych
– nowa broń: rakieta SA-N-9
– zwiększono skuteczność rakiet powietrze-ziemia (głównie AGM-65)
– dodano efekt turbulencji podczas niskich lotów i bliskiego mijania się samolotów
– polepszono algorytmy zarządzające walką kontaktową – ułatwiono współdziałanie skrzydłowych i namierzanie atakujących cię przeciwników
– zmniejszono szansę przeżycia pilota katapultowanego nad wrogim terytorium
– nowe komunikaty radiowe i lepsze zarządzanie starymi
– polepszenie czytelności map





Powyższe hasła to najistotniejsze zmiany. Poza tym wiele drobnych korekt w algorytmach zarządzających zachowaniem się samolotów. Jeśli jesteś wielbicielem U.S.N.F, wersja GOLD jest przeznaczona dla ciebie. Jednak zbyt wielu nowości się nie spodziewaj. Jeśli NAVY FIGHTERS nie podobało ci się w wydaniu podstawowym nie masz co liczyć, że to cię zauroczy.

KaYteck

Electronic Arts'96
PC CD — **1 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 8 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: grudzień
IPS Computer Group (PC CD)
50

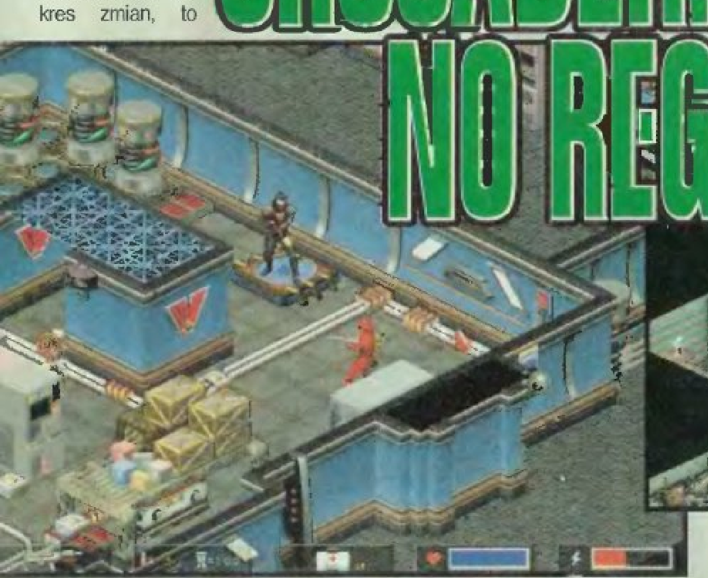
CRUSADER: NO REGRET

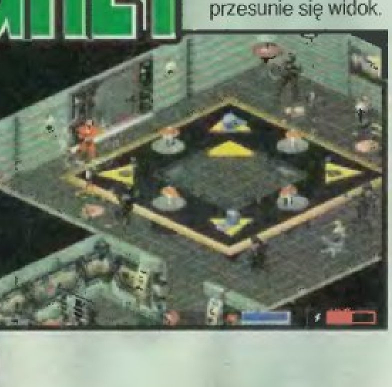
Wielbiciele CRUSADER: NO REMORSE (opis w SS'30), chociaż nie jest ich pewnie zbyt wielu, nie musieli długo czekać na sequel swej ulubionej strzelaniny. CRUSADER: NO REGRET to dalsze losy kosmicznego wojownika. Zaczyna się od niezłego intro, choć nie tak dobrego jak w części pierwszej. Zaraz potem bohater wbiega do pomieszczenia pełnego wrogich żołnierzy. Zaczyna się... zaraz, zaraz, przecież tu nie ma żadnych zmian. Rozpoczyna się gra i ma się wrażenie, że nowy CRUSADER to stary CRUSADER. Co jest?

Pierwsza czynność, która mogła zdemaskować zakres zmian, to sprawdzenie jak też bohater zachowuje się po dojściu do przeszkody. I o zgrozo, postać znów skacze. Skacze lepiej niż wytresowana żaba. Nie ma płynności, kaszani się animacja i bohater po prostu przeskakuje o pole w bok. To chyba lekka przesada, żeby w nowej edycji pozostawić największą wadę starej gry. Błąd dość rzadko popełniany na rynku gier. Czyżby tak niewiele zrobiono przez ten czas?

Cóż więc nowego? Przede wszystkim filmy, czyli fabuła – przygotowano sto nowych sekwencji wideo. Poza tym niewielkie zmiany graficzne – na przykład kilka nowych mundurków na przeciwnikach. No i oczywiście nowe etapy, tyle tylko, że z wykorzystaniem starej grafiki. Dawniej coś takiego nazywane było DATA DISK, a nie nową grą.

Całe szczęście, że CRUSADER sam w sobie się nie pogorszył. Gra jest w sumie wciągająca, pomysłowa i fajna, chociaż wszyscy na nią pomstują. Ale sprzedawanie jeszcze raz tego samego za pełną cenę to ruch dosyć niecodzienny. Podobne rozterki miałem omawiając w zeszłym numerze nową edycję SPACE HULK, tyle, że tam zmieniono całą grę pozostawiając tylko atmosferę i założenia pierwowzoru, a tutaj pozostawiono cały kod (ze skaczącym bohaterem, który teraz denerwuje jeszcze bardziej) i zmieniono układ pomieszczeń i korytarzy. Nawet nie postarano się o płynniejszą akcję – często trzeba czekać sekundy zanim przesunie się widok.







Zapewne gra pełna jest różnych poprawek, ale naprawdę dość niewiele interesuje mnie fakt, że wybuchy są troszeczkę większe, czy że w niektórych teksturach są zmiany kolorów. Nawet wprowadzenie niewielkiej liczby nowych elementów to za mało. Zmiany kosmetyczne to nie nowy klimat. A już na pewno nie nowa gra. Ocenę 50 gra dostaje dlatego, że nadal jest to niezła pozycja, choć gra się w nią z mniejszym zapałem mając za sobą część pierwszą. Klimat ten sam, atmosfera nie zmieniona, nawet pomysły i zagadki bardzo podobne...

KaYteck

P.S. Posiadacze Gravis'a niewątpliwie się ucieszą – teraz gra obsługuje bezproblemowo tę kartę dźwiękową.

Origin'96
PC WINDOWS'95 — **1 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 83 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: październik
IPS Computer Group (PC CD)
50

FIRE FIGHT
SEKRETY



FIRE FIGHT (opis w SS'38) to prześwietna gierka. Wygląda znakomicie, brzmi rewelacyjnie i jest megamiodna. Oto garść tipsów i sekretnych lokacji, dzięki którym pozostaniecie dłużej w powietrzu. Warto się dozbrajać nawet po ukończeniu misji, aby nie zostać bez amunicji w kolejnej!

STATIC

– Południowy wschód od miejsca startu: mnóstwo amunicji.

– Po zniszczeniu pierwszego celu leć na północny zachód. W kanionie znajdziesz mnóstwo pocisków.

– Po zniszczeniu drugiego celu leć na zachód. Znajdziesz ukrytą pod drzewami odnowę tarczy.

– Od miejsca lądowania leć na południowy wschód. Za palmami znajdziesz odnowę tarczy.

HOT CARGO

– Po wyrzuceniu trzech ładunków wróć do rur, przenieś się do poprzedniego sektora i wróć do miejsca startu. Znajdziesz nowy farcaster, przeleć do nowego sektora i pozbieraj wszystkich MIA.

– Zestrzel wieżę z wentylatorem, pojawią się trzy nowe ładunki.

NEW ORDER

– Gdy wypełnisz już zadania, udaj się na miejsce lądowania. Teraz leć na południe i przeszukaj skały. Znajdziesz przejście, a za nim podwójną tarczę.

– Na północ od miejsca lądowania jest jeszcze jedno fajne miejsce, które można obejrzeć.

FROST BITE

– Po zakończeniu zadania wróć do drugiego sektora. Znajdziesz nowy farcaster, który przeniesie statek do sekretnego miejsca.

THIN AIR

– Pierwsze ciekawe miejsce znajduje się za kamieniami, tuż obok pierwszego celu.

– Gdy rozwalisz duży statek leć na zachód, aż do końca. Za pierwszymi dodatkami znajduje się sekretne przejście.

INSURANCE

– Po oczyszczeniu drugiego sektora wróć do pierwszego. Znajdziesz nowy farcaster przenoszący do miejsca z mnóstwem pocisków.

– Rozwal wszystkie budynki w ostatnim sektorze, cofnij się o jeden. Zlokalizuj obsuniętą ścianę między dwiema wieżami. Znajdziesz pociski i odnowę tarczy, uwaga na miny!

– Na samym końcu, tuż przy miejscu lądowania zacznij lecieć w przeciwnym kierunku (strzałka ma być na ogonie). Znajdziesz nowy korytarz, duży statek przeciwnika i mnóstwo dodatków.

FIRE AND ICE

– Rozwal dwa budynki z mackami i leć na południe. Otworzy się nowe przejście z mnóstwem ciekawych rzeczy.

Electronic Arts'96

PC WINDOWS 95 — 1 CD

486DX4/100 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD) — 126 zł

95

Za: kup[illegible] P100, ale ma lep[illegible]!

Przeciw: no tak... P100...

JUMP THE GUN

– Zanim wlecisz do trzeciego sektora, poszukaj dobrze na zachodzie. Mnóstwo amunicji.

NO ESCAPE

– Uciekający statek leci zawsze tak samo, naucz się jego trasy. Najpierw strzelaj z MISSILES, a potem użyj SWARMERS.

– Lecąc za uciekinierem przez korytarz skręć dwa razy w prawo. Niezbyt dużo amunicji, ale zawsze.

– Na samym końcu drogi uciekającego statku, po prawej stronie znajduje się sekretne miejsce z power-upem „CHAOS WORKS".

COOL SURFACE

– Po podniesieniu drugiego gostka leć jak najdalej na północ – cała kupa dodatków.

– Po odstawieniu sapera leć na zachód, a potem przez trawę na północ. Znajdziesz nowy farcaster i mnóstwo ciekawych rzeczy.

AKA FUTURE STRIKE

– Zanim użyjesz odblokowanego farcastera leć przy kamieniach na maksa na południe.

– Drugie sekretne miejsce znajduje się na północny zachód od farcastera, jest strzeżone przez trzy wieżyczki.

MUDSKIPPER

– Po rozwaleniu drugiego dużego statku leć na południe, znajdziesz najmocniejszy power-up „CHAOS WORKS". Uwaga: miejsce silnie strzeżone!



– Po zniszczeniu ostatniego celu leć na zachód, oprócz dużego czarnego statku jest tam sekretne miejsce.

– Zbierz wszystkie skrzynie i leć na maksa na północ po prawej stronie rzeki. Nowy farcaster. Przyjmij gostka na pokład, leć na północ i wysadź go przy statku. Uwaga! Koleś zacznie atakować, rozwal go i pozbieraj morze amunicji.

MELTDOWN

– Po pierwszym polu minowym leć na północny zachód (wieżyczka). Teraz leć przy brązowych skałach na południowy zachód, aż zobaczysz stalową platformę. Zniszcz trzy budynki i poszukaj nowego farcastera.

– Gdy odnajdziesz Dr. Welby leć przy skałach na zachodzie.

– Rozwal duży statek i pokręć się na południowym zachodzie – ukryty kanion!



MISSION X

– Zachowaj zimną krew i nie kręć się jak oszalały. Używaj tylko silnych broni, nie ma czasu na zabawę. Zniszcz wszystkich w każdym sektorze lub znajdź przełącznik od odpowiednich drzwi.

– Po rozwaleniu pierwszego „dużego" zawróć i wejdź do nowego farcastera.

– Drugie drzwi w pierwszej sekcji otwierają się, gdy oczyścisz trzy sektory.

WATCHDOG

– Wyczyść trzeci sektor, przy wlocie do czwartego wykręć i leć do tyłu (strzałka na ogonie). Za polem minowym jest mnóstwo dodatków.

– Gdy rozwalisz wszystko w czwartym sektorze wróć do pierwszego, gdzie znajdziesz nowy farcaster.



RUNAWAY

– Na samym końcu rzeki, po lewej stronie znajdziesz sekretne miejsce z bonusami.

ONE WAY OUT

– Pomieszczenie, w którym musisz wyrżnąć wszystkich aby otworzyły się drzwi. Wróć do niego po otworzeniu następnego sektora.

– Zniszcz pierwszy duży statek i wal do ściany przy purpurowej wieży. Wleć do nowej dziury, rozwal wszystkie bunkry i pozbieraj przedmioty.

TOOL OF WAR

– Gdy wygrasz pierwszą potyczkę otworzy się sekretne miejsce na południe od miejsca startu.

MEGACHEAT

Na samym końcu wielki cheat dla desperatów. Podczas gry wciśnij klawisze C, W i szary PLUS a potem F12. Wejdziesz do cheat menu, gdzie będziesz mógł ustawić nietykalność, odnowić pancerz oraz uzbrojenie. Tania sztuczka, ale może się przydać gdy po kilku godzinach tej samej misji ma się już jej dosyć... używaj tylko w krytycznych momentach.

Gulash





DEMO – CD'38

DEMO – CD'38











STRIFE

Konkurencja na rynku klonów DOOM jest tak silna, że kolejne firmy starają się za wszelką cenę dodać coś od siebie. Na ogół mamy do czynienia z elementami znanymi z gier RPG. Podobnie jest ze STRIFE. Doszła fabuła, rozmowy z napotkanymi ludźmi, wykonywanie różnych misji, zarabianie pieniędzy, możliwość kupowania i znajdowania rozmaitych przedmiotów. Można by nawet rzec, że STRIFE jest bardzo prostą RPG, ale ja takiego twierdzenia bym nie zaryzykował – jest to jednak gra dosyć prosta, zaś jej sednem cały czas pozostaje krwistą walka, a nie eksploracja nieznanych terenów.

Akcja toczy się w dziwnym świecie, który powstał po uderzeniu w Ziemię komety. Żeby było straszniej, intro wprowadza nas w tajemne zebrania czarnych akolitów, widzimy ludzi zaatakowanych śmiertelnym wirusem mutagennym, gwałcone niewiasty..., a całą tę smutną rzeczywistość przedstawia lektor o barwie głosu, która sprawia, że od razu chce się zamknąć w szafie i długo nie wychodzić. Ten okropny nastrój pryska jednak w dużej mierze tuż po rozpoczęciu gry. Rozwiązania graficzne, za pomocą których stworzono otoczenie i przeciwników są dosyć mało sugestywne. Chociaż trzeba przyznać, że gra jest bardzo płynna.

W STRIFE istotną rolę odgrywa fabuła. Musisz rozmawiać z napotykanymi postaciami – niektóre będą bardzo rozmowne, inne będą cię spławiać. Jednak próbować musisz, gdyż konwersacja to podstawowa czynność prowadząca do ukończenia gry. Często rozmówcy będą mieli dla ciebie różnorakie misje do wykonania – część będzie płatna w gotówce, a część będziesz musiał wykonać za frajer – w imię walki z tyranią. Pamiętaj, by przyjmować wszystkie zlecenia. Byłbym zapomniał, nie zabijaj zleceniodawców bo możesz się „zawiesić" – nie będziesz mógł w żaden sposób ukończyć gry. Bacz też byś nie zadarł z rebeliantami – musisz działać po właściwej stronie.







Wprawdzie miejsce akcji – miasto z różnymi przyległymi częściami – jest dosyć spore, ale jak na dzisiejsze standardy tryb VGA, w którym pracuje STRIFE to trochę za mało. Także przeciwnicy opracowani są bardzo słabo – szczególnie z bliska wyglądają beznadziejnie. Chociaż trzeba przyznać, że programiści się starali – postacie giną na różne efektowne sposoby, a niekiedy nawet wykonują manewry podczas walki. Jednak to nie ratuje sytuacji, gdyż walka to chyba najsłabszy punkt gry. Po prostu nie czuje się zabójczej atmosfery, którą w innych grach budują ambitniejsze rozwiązania. Poza tym na domiar złego postaci występujących w grze tak naprawdę jest dosyć niewiele. Sprawę ratują napotykani rozmówcy – ci na ogół różnią się między sobą. Algorytmy zarządzające terenem akcji zachowują się poprawnie, ale nie są to na pewno rozwiązania topowe. Cieszą oko rozmaite tekstury (których też mogłoby być więcej) i z rzadka jakieś ciekawe bajery – wybijalne okna, kapiąca woda...



Podczas swej wędrówki będziesz znajdował szereg rozmaitych przedmiotów – najważniejsze to zbroje i broń, ale z pewnością szybko pakiet przydatnych urządzeń. Gdy zarobisz lub ukradniesz nieco złociszy, będziesz mógł wybrać się na zakupy – centrum handlowe składa się przede wszystkim ze zbrojmistrza, płatnerza i łapiducha. Każdy z nich coś za twoje złoto z pewnością ci zaoferuje. Pamiętaj, że broń lepiej jest kupować u dostawcy rebeliantów – ma taniej.

Generalnie gra jest fajna i wciągająca. Średni poziom wykonania tuszuje dosyć zajmująca fabuła, która jak na mój gust jest nazbyt liniowa. Niestety, autorzy STRIFE nieco się spóźnili – gdyby wydali swą grę pół roku temu mieliby szansę na większy sukces – a tak WITCHAVEN, czy CYBERMAGE zaprezentowały dość podobny pomysł. Poza tym nadchodzi era QUAKE – trudne czasy dla konkurencji. Nie sądzę by produkt grupy ROGUE w ogóle zabłysnął, a szkoda, bo gdyby jakość pomysłów równała się realizacji to niewątpliwie nota byłaby wyższa. Jednak mimo wszystko sądzę, że warto znaleźć trochę czasu i zagrać w STRIFE. Pamiętaj by nie liczyć zbytnio na klimat RPG – ta gra to nieco bardziej rozbudowany DOOM.

KaYteck

Rogue Velocity'96

PC DOS/WINDOWS **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40MB HDD

VGA/SVGA ■ SB AWE ■ GUS

Za: fabuła, rysunki postaci

Przeciw: rozwiązania graficzne 3D



HELLBENDER



Dotychczas MICROSOFT nie angażował się w większe inwestycje na rynku gier komputerowych. Co jakiś czas pojawiał się kolejny FLIGHT SIMULATOR, lub też jakiś golf. Jak na tak gigantyczną firmę to naprawdę znikome zainteresowanie grami. Jednak wraz z pojawieniem się Windows'95 sytuacja się zmieniła. Zgodnie z oficjalną linią programową Windows'95 to system operacyjny nadający się dokładnie do wszystkiego. A więc także najlepsza platforma do gier.

Polityka Microsoftu nie ograniczyła się do haseł – programiści przygotowali platformy dla gier pozwalające na wydajne zarządzanie grafiką i dźwiękiem – starszy WinG i obecnie obowiązujący Direct-X. Jednak samo przygotowanie platformy nie wystarczyło – powstała niedawno inicjatywa HOT FOR WINDOWS, której zadaniem jest wspomaganie autorów piszących gry pod Win'95, a także opracowywanie własnych gier. Pierwszy „rasowy" produkt tej grupy z magicznym logo MICROSOFT na pudełku to właśnie HELLBENDER – kosmiczna strzelanina. Już wkrótce następne tytuły – na przykład FLIGHT SIMULATOR 6.0.





Autorzy HELLBENDER postawili przed sobą dość śmiałe, a co za tym idzie trudne zadanie. Mianowicie postanowili stworzyć bardzo złożony świat, w którym toczy się akcja gry. Planety miały być jak najbardziej sugestywne. Gracz miał się czuć swobodny, wolny w komputerowej przestrzeni. Trzeba przyznać, że generalnie gra spełnia wiele z tych założeń i zapowiedzi. Oczywiście nie ma mowy o jakiejś łudzącej wirtualnej rzeczywistości, ale jak na symulatoro-strzelaninę krajobraz walki jest ciekawy. Akcja gry toczy się na różnych planetach, przy czym walka nie ogranicza się do latania nad powierzchnią gruntu i strzelania do wszystkiego co się rusza. Jeśli się wzniesiesz odpowiednio wysoko, przebijesz się przez powłokę chmur i twój myśliwiec będzie toczył bój w górnych warstwach atmosfery, a może nawet w bliskiej przestrzeni międzygwiezdnej – miejsce chmur zajmuje czarna przestrzeń rozświetlona tysiącem gwiazd.





Na powierzchniach planet rozmieszczone są wrogie instalacje militarne, które niszczysz przy pomocy bardzo wyrafinowanych środków bojowych, ale to nie wszystko. Jak powszechnie wiadomo to co wystaje nad ziemią to jedynie wierzchołek całej infrastruktury, której serce znajduje się pod ziemią. Zupełnie jak w budowanych w okresie międzywojennym fortyfikacjach – np. linii Maginota, czy też w znajdującym się niedaleko Poznania Międzyrzeckim Rejonie Umocnionym. Jak zapewne się domyślasz możesz znaleźć wejście do tych tuneli i pomieszczeń – wiele z twoich celów będzie właśnie pod ziemią.

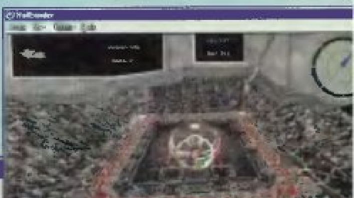
Przy dużej dozie pobłażliwości HELLBENDER można by przedstawiać jako trzy w jednym – pod ziemią wygląda jak DESCENT, tuż nad planetą to strzelanka w stylu RETRIBUTION, COMANCHE, zaś latanie w kosmosie przypomina kosmiczne symulatory – WING COMMANDER, X-WING. Oczywiście te trzy elementy są ściśle powiązane. Gracz cały czas walczy w tym samym pojeździe, który w każdych warunkach zachowuje się tak samo, zaś przeciwko bohaterowi stają ci sami przeciwnicy.

Są trzy kategorie wrogów: latający, poruszający się po ziemi i wszelkiego rodzaju instalacje stałe. HELLBENDER to gra stojąca na wysokim poziomie, jednak autorzy nie ustrzegli się błędów – walka to tutaj najsłabszy element. I nie chodzi mi o rozwiązania techniczne, gdyż oko cieszą wspaniałe wybuchy i eksplozje, rakiety zostawiają fantastyczne półprzezroczyste smugi, zaś wszystkiemu towarzyszą odgłosy rodem z kosmicznego pola boju. Nieco szwankuje klimat. Praktycznie te same prawa rządzą zachowaniem się przeciwników zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i w podziemnych tunelach. W dodatku klimat walki jest nieco chaotyczny – na przykład tuż nad planetą wszystkie myśliwce poruszają się bardzo szybko i są z reguły nadzwyczaj małe, co nadaje potyczce charakter bezmyślnej kotłowaniny a nie wyrafinowanej akcji. Do tego dochodzi fakt, że atakowany jesteś całymi stadami. Podobnie jest w przestrzeni kosmicznej. Trochę lepiej ma się sprawa w tunelach, w których ograniczenia przestrzeni minimalizują chaos naziemnych zmagań. Jednak i tu klimat niekiedy kuleje, gdyż generalnie w całej grze inteligencja postaci ogranicza się do bezpośrednich frontalnych ataków metodą „na nosorożca".

Tryb Multiplayer, podobnie jak w MONSTER TRUCK MADNESS pozwala na walkę ludziom, których PeCety połączone są kablem, modemami, siecią i oczywiście Internetem. Warto jeszcze dodać, że gra obsługuje akceleratory 3D, dzięki którym pracuje w trybie Hi-color.

Najmocniejszym jej atutem jest perfekcyjny świat, w którym toczy się bój. HELLBENDER to po prostu niezła, pomysłowa gra. Z uwagi na to, że jest pierwszym większym ruchem MICROSOFT na rynku gier powinno się ją zaliczyć niemal obowiązkowo.

KaYteck





Microsoft'96
PC WINDOWS '95 — **1 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB AWE ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor: **Microsoft (PC CD)** — zapowiedź: grudzień
Za: złożony, sugestywny świat
70





Byłbym wdzięczny gdyby ktoś uzasadnił mi, dlaczego ta gra ma tytuł SILENT THUNDER, co na polski można przetłumaczyć CICHY GRZMOT. Kiedyś miałem wątpliwą przyjemność stać niedaleko A-10, którego pilot wykonywał procedurę naziemnych testów silników. Umieszczone ponad kadłubem dwa dwuprzepływowe silniki odrzutowe robiły tak potworny hałas, że niemal zrywało asfalt, nie mówiąc już o włosach na głowie. Kiedy A-10 nisko przeleci nad człowiekiem wydaje się, że właśnie mieliśmy do czynienia z lotną jednostką piekielną. Mogę sobie jedynie wyobrazić co się dzieje, jak pilot tego bydlaka postanowi sobie jeszcze postrzelać albo zrzucić jakąś pigułę. SILENT to stanowczo kiepski przymiotnik.

Swego czasu A-10 TANK KILLER (opis w SS'7) był bardzo istotną grą w dorobku grupy DYNAMIX. Ugruntował jej pozycję na rynku, no i oczywiście przyniósł pieniądze na dalsze inwestycje. Wydawało się, że o A-10 DYNAMIX zapomniał, jednak decydenci z SIERRA, która w międzyczasie przyłączyła do siebie DYNAMIX, postanowili wydać drugą część (tzw. sequel). Założenia nowej edycji były bardzo proste – ten sam klimat i praktycznie takie same opcje w kompletnie nowej szacie graficznej.

Tak nawiasem mówiąc, to coraz częściej ma się wrażenie, że potentatom rynku gier brakuje pomysłów – pojawiają się stare modne gry wydane na dzisiejszym poziomie technicznym. Z jednej strony to dobrze, bo w dobre gry zawsze warto pograć, a szczególnie po dłuższej przerwie, zaś druga strona medalu to fakt, że gracz płaci jeszcze raz za ten sam pomysł. Zapotrzebowanie jednak jest, więc wydaje się, że wszystko w porządku.







Gra chodzi tylko pod Windows'95 i oczywiście korzysta z bibliotek Direct-X. Twórcy gry zapewniali o nowym wspaniałym modelu tworzenia krajobrazu, który zdystansuje aktualnie znajdujące się na rynku symulatory. Zarazem prawda to i puste przechwałki. Prawda, gdyż faktycznie model graficzny terenu jest bardzo dokładnie opracowany, nowatorski i trzeba przyznać efektowny. Jednak o zdystansowaniu nie bardzo można mówić – przyjmijmy, że SILENT THUNDER jest w czołówce. Jednak jedna rzecz stanowczo przemawia na niekorzyść omawianej gry – trzeba pamiętać, że teren walki jest bardzo ograniczony. Jeśli przypomnicie sobie wydany swego czasu przez OCEAN symulator F-29 RETALIATOR będziecie wiedzieli o co chodzi. Tamta gra też zaszokowała graficznie i także teren, nad którym odbywały się podniebne wojaże był dosyć mały. Komputer nie buduje pola walki z przygotowanych elementów – w tych grach wszystko jest uprzednio zaplanowane. Zaoszczędzoną moc obliczeniową można przeznaczyć na dodatkowe „bajery" graficzne. Niestety takie rozwiązanie znacznie obniża realizm symulatora. Jednak SILENT THUNDER nie aspiruje do miana symulacji przez duże „S". Ta gra miała być ładna, łatwa i przyjemna, a już na pewno wciągająca. I taka jest.

ŁADNA...

... jest niewątpliwie – wystarczy spojrzeć na screeny. Gra wygląda fajnie z trzech powodów. Po pierwsze, teren jest płynnie pofałdowany – ma się wrażenie lotu nad prawdziwą ziemią, a nie nad kanciastymi górami. Chociaż z rzadka nienaturalne kąty jeszcze się pojawiają. Niekiedy wydaje się, że górotwórcze zapędy wzięły górę nad zdrowym rozsądkiem – szczególnie teren w scenariuszu rozgrywającym się w Korei wygląda jak jeden wielki łańcuch górski. Niestety zdarza się, że jednostki naziemne znajdują się na nieprawdopodobnie ostrych stokach – to jeden z poważniejszych błędów warstwy graficznej.

Po drugie, tekstury wypełniające wszystkie obiekty, a także tworzące krajobraz są bardzo starannie opracowane. Mają sugestywne kolory i co najistotniejsze, jest ich wiele rodzajów. Trzy odmienne strefy klimatyczne tworzone są tymi samymi metodami, ale poszczególne elementy składające się na obraz terenu różnią się na tyle, że nie ma się wrażenia zmiany jedynie kolorów. O dokładności szaty graficznej może świadczyć fakt, że przy jezdniach stoją różne znaki drogowe.

I po trzecie, wygląd celów i walki. Wszelkie jednostki przygotowano bardzo dokładnie, co najlepiej widać podczas oględzin własnego samolotu. Jednak trzeba przyznać, że pod względem przygotowania modeli uzbrojenia gra nie szokuje – aktualnie już nawet w SVGA nie bardzo można tym elementem szokować. Klimat boju natomiast zaskakuje zdecydowanie na plus. Wybuchy są bardzo realistyczne – po jednym efektywnym nalocie na lotnisko przeciwnika pole walki wygląda fenomenalnie. Czuje się, że Dzika Świnia to samolot dla ludzi, których rozpiera żądza niszczenia. Płomienie, dym i wybuchy rywalizują ze sobą czego będzie na ekranie najwięcej. Pod względem „ognistości" SI-

Sierra'96

PC WINDOWS 95 **1 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 27 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **127 zł**

Za: ?????
Przeciw: ??????

80

LENT THUNDER







LENT THUNDER kasuje, jak dotychczas, najbardziej wybuchowy symulator/strzelaninę – THUNDERHAWK 2 (opis w SS'32). W tamtej grze ognisty charakter nadawała nieprawdopodobna ilość wybuchów, zaś tutaj połączono to z realizmem i wyczuciem. Chociaż i tak niekiedy ma się wrażenie, że lata się w ogniu, a nie w powietrzu.

ŁATWA...

Realia rządzące grą są dosyć nieskomplikowane. Kilka klawiszy kontroluje całą symulację, zaś model lotu jest bardzo przyjazny dla domowego pilota. Fakt, że A-10 Thunderbolt II to dosyć stabilna maszyna, ale loty tuż nad ziemią, podczas których samolot idzie jak po sznurku to lekka przesada. Poza tym łatwość obsługi to przede wszystkim prostota w obsłudze systemów bojowych. Wszelkie cele namierza się jednym przyciskiem, odpala drugim i już można



cieszyć się kulą ognia. Instrukcja do gry ogranicza się do wkładki w pudełku kompaktu i jednej kartki formatu A4. Dla dociekliwych jest jeszcze komputerowy manual – coś w rodzaju standardowego HELP'u. Jednak mimo wszystkich ułatwień gra nie nabiera charakteru strzelaniny. Podstawowe prawa walki lotniczej potraktowano całkiem serio.

PRZYJEMNA...

Teren walki to trzy odmienne scenariusze – Kolumbia, Zatoka Perska i Korea. W każdym z nich ktoś odważył się podnieść rękę na najwyższe dobro ludzkości – światowe bezpieczeństwo. Ty jako pilot wchodzący w skład zapewne bardzo elitarnej jednostki wojskowej masz za zadanie przeciwstawić się złu tego świata. Niewątpliwie zaszczytna rola.

Przed tobą rozmaite misje – głównie jednak związane z charakterem tego dość nietypowego samolotu, czyli: ataki naziemne na instalacje przyfrontowe i zadania bliskiego wsparcia własnych wojsk. Podobnie jak w poprzedniej edycji, większość misji jest niezwykle dynamiczna i musisz się nieźle sprężać, gdyż lwia część zadań ma limity czasowe – zniszczenie wyrzutni SCUD przed odpaleniem, zbombardowanie lotniska ze stojącymi na pasach bezbronnymi samolotami... Wszelkiego rodzaju komunikaty radiowe odgrywają zasadniczą rolę. Często będą się zmieniać twoje cele, a jeszcze częściej będziesz musiał współpracować z jednostkami naziemnymi.

A-10 to dość wytrzymały kawał metalu, ale bez przesady. Panujące przekonanie o niezniszczalności tego samolotu to raczej legenda. Większość optymistycznych założeń – typu: „Lot z odstrzeloną połową skrzydła: 2h" to teoria, gdyż przecież nikt nie strzelał do biednych pilotów z ostrej amunicji. by zobaczyć czy się utrzymają w powietrzu bez znacznej części samolotu. Niestety podczas Pustynnej Burzy przewaga jednej ze stron sprawiła, że nie był to miarodajny test wytrzymałości maszyn. Prawdą jest natomiast, że projekt samolotu zakładał zwiększoną odporność konstrukcji i rozmieszczenie systemów pokładowych minimalizujące szanse zestrzelenia, szczególnie przez artylerię przeciwlotniczą.

Mimo wszystko podstawową zasadą jaką powinieneś kierować się podczas walki jest unikanie zagrożeń. Tak więc lataj nisko, każde wystrzelenie środków obronnych łącz z manewrami utrudniającymi śledzenie samolotu i ogólnie uważaj. Podczas ataków na instalacje naziemne postaraj się najpierw zdjąć obronę przeciwlotniczą przy pomocy rakiet Maverick. Poza tym bądź opanowany i przygotowany na to, że za każdym drzewem czai się gość z wyrzutnią, który mieni się łowcą Dzikich Świń – omiń jego żądło, a potem sprawdź jak z piechociarzem radzi sobie działo o wadze i wielkości samochodu strzelające pociskami z uranowym płaszczem.



Skoro mówimy o uzbrojeniu to nieco rozszerzył się asortyment środków powietrze-ziemia w porównaniu z poprzednim wydaniem gry. Do wyboru masz: znane każdemu pociski Maverick, które w wielu częściach naszego globu bronią amerykańskiego stylu życia; klasyczne bomby Mk. 84 (większa) i Mk. 82 (mniejsza) będące niezbitym dowodem, że toporne i proste środki bojowe zabijają równie skutecznie jak najdoskonalsze nowinki techniczne (być może cierpi prestiż trafionego); bomby kasetowe Mk. 20 Rockeye II, CBU-52 i CBU-58 tworzące na ziemi prawdziwe pola śmierci; zasobnik z rakietami niekierowanymi LAU-131; broń zapalającą CBU-72 FAE, która rozpali każde ognisko lepiej niż najdokładniej wyszkolony harcerz; pojemnik napalmowy BLU-27, dzięki któremu wymienisz piechociarzom tlen na oleistą gorejącą ciecz; przeciwlotniczy AIM-9 M Sidewinder; zasobnik antyradiolokacyjny ALQ-131.





WCIĄGAJĄCA!

Gra jest cool. Jeśli grałeś w A-10 TANK KILLER dobrze wiesz czego się spodziewać, jeśli nie – zagraj.

KaYteck



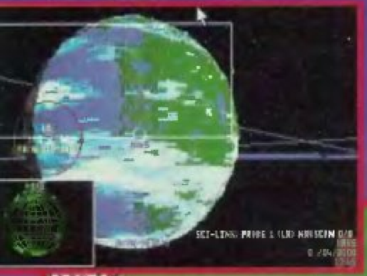


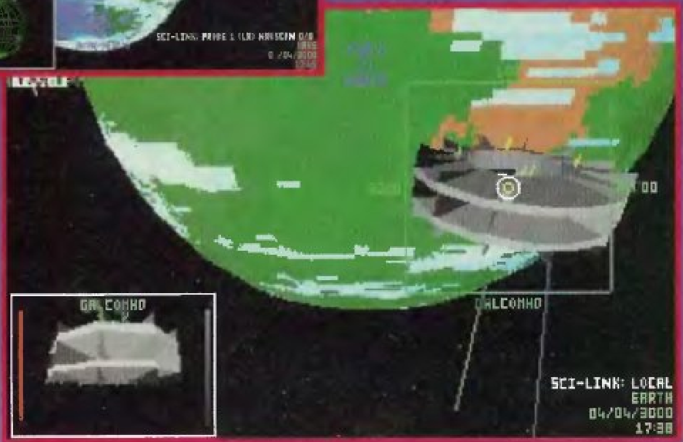
Wszechświat – nieskończone źródło zagadek naukowych. Temat spekulacji, hipotez, rozmaitych prac... Zrozumieć Kosmos to tak jakby pojąć istotę istnienia. Jednak mimo wysiłków wielu naukowców księga opisująca wszechświat nadal zawiera wiele białych kart, które nieprędko wypełnią się pewnikami. Niewyobrażalna pustka to stały element ludzkiego życia, a więc także źródło natchnienia dla wielu pisarzy tworzących gatunek science-fiction. Twórcy literatury fantastyczno-naukowej to grono rozmaitych postaci. Jedni starają się przybliżyć i wyjaśnić liczne tajemnice stawiając śmiałe hipotezy, których bronią racjonalnymi dowodami – tych nazywamy raczej futurologami, gdyż przede wszystkim starają się oni przewidzieć rozwój techniki, czy też ewolucję praw socjologicznych. Książki innych to przede wszystkim mniejsza lub większa fantazja – takich autorów jest więcej, ich powieści służą głównie rozrywce. Zarówno pierwsi jak i drudzy mają wielu zagorzałych czytelników na całym świecie. Ten gatunek ma naprawdę rzesze wielbicieli.

Co za tym idzie, muszą być też gry komputerowe w tym stylu, gdyż twórcy gier odwołują się niemal do wszystkich elementów tworzących kulturę masową. Poza tym jaki temat oprócz science-fiction jest tak bardzo związany z szeroko pojętym hasłem: komputery. Tak więc gry s-f musiały się pojawić. Z początku były to przygodówki, chociażby dlatego, że w ogóle na początku były głównie przygodówki.

Mieliśmy więc przygody różnych bohaterów pałętających się po niezliczonej ilości planet, spotykających obcych, uciekających przed obcymi i walczących z obcymi. Nawiasem mówiąc wszelka interakcja z pozaziemskimi formami życia to podstawowy element fantastyki naukowej. Człowiek to zwierzę stadne i widocznie nawet w skali globalnej dąży do znalezienia sobie przyjaciół. W dodatku trudną do zrozumienia jest fakt, że w całym olbrzymim kosmosie, pośród galaktyk i niezliczonej ilości gwiazd, a także na podobnych do naszej planetach, które na pewno istnieją co udowodnił Polak, pan Wołoszyn, nie powstało życie. Czyżbyśmy byli aż tak wyjątkowym wyjątkiem? Wielu w to powątpiewa, bo i dlaczego miało by tak być. Ja także uważam, że gdzieś jakieś życie musi być i dlatego bardzo ucieszył mnie fakt, że Amerykanie znaleźli w meteorycie jakieś nieżywe życie. W dodatku, chociaż myślałem, że czasy, w których rosyjscy naukowcy muszą być zawsze pierwsi już minęły, moskiewskie agencje prasowe podały, że Rosjanie też znaleźli nieżywe życie z Kosmosu i to w dodatku jeszcze lepsze niż amerykańskie, tylko zdarzyło się to pod koniec wiosny, a więc podczas kampanii wyborczej i umknęło to światowej uwadze skupionej na kolejnych sondażach. Chociaż muszę przyznać, że za takich Obcych jak w nowej superprodukcji kinowej – INDEPENDENCE DAY – ja dziękuję (nie mówiąc już o kultowej trylogii ALIENS).

Wracając do tematu – po przygodówkach zaczęły pojawiać się pierwsze symulacje i gry strategiczne. Symulacje z początku to po prostu strzelaniny, zaś strategie wykorzystywały temat na zasadzie, że przy wszystkim – od życia mrówek i innych insektów, przez gospodarowanie miastami i fermami, do zarządzania planetami i galaktykami, trzeba myśleć. Brakowało gier (i brakuje nadal) pozwalających poczuć się wolnym w bezkresnej otchłani, gier w których mogłoby się podróżować, walczyć i handlować, czyli po prostu żyć. Żyć w innej, kosmicznej rzeczywistości. Jak dotychczas najlepszą tego typu grą był PRIVATEER, miał wady – to fakt, ale twórcy zawarli coś w tej grze co sprawiało, że niekiedy człowiek czuł, że znajduje się w innym świecie. Pewnymi namiastkami tego klimatu były takie tytuły jak kolejne odcinki sagi WING COMMANDER, czy klony X-WING. Chociaż szczerze mówiąc wymienione tytuły to po prostu dobre symulatory osadzone w kosmicznych realiach. Kompleksowych symulacji (nie symulatorów) wydano tyle co nic. Dochodzimy więc wreszcie do BATTLECRUSAIDER.





Najpierw parę danych z półki „najbardziej chwytliwe" – grę robiono przez cztery lata i wydano na nią przeszło milion dolarów. Przez ten czas producenci bankrutowali, zespół przejmowali kolejni producenci po czym znów bankrutowali. Jednak założenia tej gry były na tyle śmiałe i fascynujące, że tytuł po chwilowych przerwach pojawiał się znowu. Wreszcie na koniec wydany został przez TAKE 2. Czym jest BATTLECRUISER: 3000AD? Jak to ładnie powiedział mój znajomy, ta gra to niemalże Kosmos.

Gracz jest dowódcą wielkiego (chociaż nie wiem jakie są standardy w trzecim tysiącleciu) bojowego statku kosmicznego. Wydaje się więc, że mamy po prostu do czynienia z symulatorem. Nic bardziej mylnego. Symulator, owszem, to jeden z elementów gry, ale bynajmniej nie podstawowy. Twój statek kosmiczny to w pełni samowystarczalna jednostka bojowa przeznaczona do długich lotów (coś a'la STAR TREK) międzysystemowych. Działasz w pojedynkę, ale nie oznacza to, że jesteś słaby. Na twoim krążowniku dokują mniejsze myśliwce, lądowniki, sondy i inne przydatne latające maszynerie. Poza tym zabierasz na pokład naprawdę sporą ilość uzbrojenia – rozmaitych przyrządów wojennych jest mnóstwo, co świadczy o tym, że cywilizacja ziemska rozwija się stałym, dobrze znanym, tokiem.

Jednak walka to nie wszystko. Dowódca olbrzymiego statku bojowego musi przede wszystkim myśleć. I to właśnie będziesz głównie robił podczas tej gry. Do twoich obowiązków należy zarządzanie statkiem, ładunkiem i 140 członkami załogi. Wszyscy ludzie którymi dowodzisz charakteryzują się licznymi, zmiennymi parametrami, które w istotny sposób wpływają na przebieg rozgrywki, a nawet na zakres twoich działań. Masz na pokładzie specjalistów wysokiego szczebla zarządzających poszczególnymi pionami technicznymi, są pracownicy potrzebni podczas usuwania uszkodzeń.

Tak przy okazji nawet nie wyobrażasz sobie jak wiele rozmaitych systemów ma taka kobyła. Chłopaki się postarali i spróbowali odwzorować pracę statku niemalże do ostatniej śrubki – a w dodatku dokładnie wszystko może ci się zepsuć i na pewno kiedyś ci się popsuje, gdyż różne reperacje to nieodłączny element podróży kosmicznych. A jeszcze żeby dobrze scharakteryzować podejście autorów dodam, że do reperacji nie wystarczy skierować jakiegoś człowieka i czekać na pojawienie się napisu „Osłony. Czas naprawy: 2 lata". Aby coś zreperować, musisz stworzyć zespoły techniczne, które muszą dysponować wcześniej zakupionymi narzędziami i częściami zamiennymi. Uroczo, nieprawdaż? Wracając do personelu to dowodzisz jeszcze pilotami, komandosami, personelem pokładowym, możesz też więzić więźniów i gościć gości.

BATTL

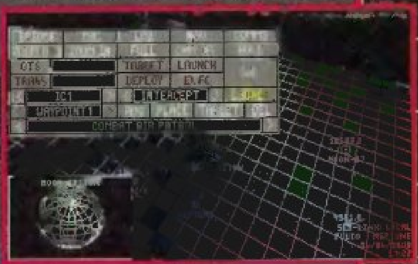
SYMULACJA? A JAKŻE!

Symulator jest niezły. Realistyczny, ładny, skomplikowany, wciągający – krótko mówiąc miodny. W dodatku urozmaicony, gdyż możesz sterować nie tylko wielkim krążownikiem, ale także małymi wahadłowcami, czy też myśliwcami kosmicznymi. Każda jednostka kosmiczna charakteryzuje się innymi parametrami, a co za tym idzie zupełnie inaczej zachowuje się w przestrzeni. Także zróżnicowane jest uzbrojenie i wyposażenie pokładowe.

Trzeba przyznać, że żadnego elementu gry nie zlekceważono, dlatego niekiedy wydaje się, że gra jest dopracowana do perfekcji. Mniejszymi jednostkami dowodzisz sam, zaś w kierowaniu statkiem matką – krążownikiem – pomagają ci oficerowie pokładowi, zajmujący się poszczególnymi systemami. Oczywiście nie znaczy to, że ktoś cię wyręczy – samodzielnie musisz brnąć przez liczne ekrany,



zarządzać przemyślnymi systemami uzbrojenia oraz zajmować się gwiezdną nawigacją. Do tego dochodzi fakt, że w grze uwzględniono



nadzwyczajną ilość czynników wpływających na symulację. Takie podejście robi wrażenie.



STRATEGIA? PROSZĘ BARDZO!

Istotnym elementem gry jest warstwa decyzyjna. Z jednej strony polega ona na zarządzaniu statkiem – przydzielanie ludzi

CRUISER 3000 AD



i wyposażenia do rozmaitych misji, gospodarowanie energią, itd. Jednak prawdziwa strategia rozpoczyna się, gdy zaczynasz dowodzić na polu walki. Podczas lotu możesz wysyłać różnorakie mniejsze statki kosmiczne i przydzielać im różne zadania. Przede wszystkim dowodzisz myśliwcami – wyznaczasz im cele, trasy patrolowe, misje zwiadowcze... jednym słowem tworzysz misje, które w dodatku możesz sam wykonywać, gdyż w każdym momencie możesz przejąć sterowanie dowolną jednostką sojuszniczą. Masz też możliwość tworzenia zespołów bojowych, które będą zdobywać stacje orbitalne, a nawet jest możliwość atakowania planetarnych instalacji. Jeśli powyższe ci nie wystarczało – możesz wysyłać Marines z odpowiednimi pojazdami na powierzchnię planety. Wszystkie misje kontroluje się w dość łatwy i przejrzysty sposób, choć trzeba przyznać, że możliwości są na tyle duże, że korzystanie z instrukcji to podstawowa czynność jaką się wykonuje przez pierwszy tydzień gry. Na obraz walki składa się wiele elementów, nad którymi musisz panować.

Skoro mówimy o strategii, warto też wspomnieć o wątku ekonomicznym. Jako dowódca dostajesz pensję, zaś jako niemalże wyłączny posiadacz statku kosmicznego z dużymi ładowniami zarabiasz pieniądze na handlu. Możesz przewozić spore ilości rozmaitych dóbr. Umożliwia ci to fakt, że wszystkie zadania stawiane przez kwaterę główną są jasne, ale dają ci też sporą dozę swobody. Tak w ogóle to podejście ówczesnych sztabów zakłada bardzo dużą autonomię dowódców krążowników bojowych – może się nagle okazać, że przede wszystkim zarabiasz pieniądze i inwestujesz w swój statek – reperacje, udoskonalenia, ludzie, uzbrojenie. Naprawdę fajna sprawa.

W KOSMOS, KOSMOS MIŁY BRACIE...

Przed tobą Kosmos, a przynajmniej spory jego wycinek. Dwieście dwadzieścia pięć planet do eksploracji, plus oczywiście małe niespodzianki. Kilkadziesiąt systemów gwiezdnych... lata świetlne drogi. Na całe szczęście twórcy gry trochę zmodyfikowali prawa Einsteina, wykorzystali skoki nadprzestrzenne, dzięki czemu olbrzymie odległości pokonujemy w bardzo krótkim czasie. Cały Kosmos – wszystkie planety, księżyce, asteroidy... – stworzono efektownymi metodami graficznymi wykorzystującymi wszystkie najmodniejsze bajery – teksturowanie, modelowanie 3D, cieniowanie, itp. Cała gra wygląda bardzo ładnie, szczególnie w trybie SVGA. Tryb SVGA szczególnie przydatny jest podczas korzystania z rozmaitych wykresów i map oraz podczas planowania taktycznego. Poza tym oczywiście mnóstwo efektów dźwiękowych. Mimo że oprawa gry nie jest jej sednem, to i tak stoi na bardzo wysokim poziomie. Szczególnie jak na tak duży stopień skomplikowania gry.

...TAM PRZYGODA CZEKA NA CIĘ

Realia rozgrywki w BATTLECRUISER zmieniają się wraz z twoimi poczynaniami. Twórcy zapewniają o algorytmach zmieniających obraz niemalże całego wszechświata zależnie od tego co zrobisz lub jak wykonasz misję. Poza tym jak już mówiłem dowództwo zostawia ci dużą dozę swobody – a co się z tym wiąże będziesz podejmował liczne decyzje. Często zadania stawiane przed tobą będą niezbyt precyzyjne – np. coś zbadać lub odnaleźć – w takiej sytuacji będziesz musiał prowadzić niemalże gwiezdne śledztwa. Ta gra niekiedy przytłacza swoimi możliwościami. Przed tobą odwzorowano spory kawałek galaktyki z poszczególnymi systemami gwiezdnymi – naprawdę jest gdzie latać. Na twojej drodze kilkanaście ras obcych różnie odnoszących się do ciebie jak i zantagonizowanych pomiędzy sobą. Niektóre systemy ciągle płoną, inne toczą spokojne rolnicze życie. Ty musisz odnaleźć się w tej rzeczywistości. Gdy ją poczujesz wciągnie cię i zauroczy. Jak mnie.

KaYteck

Take 2 Interactive'96
90
PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
VGA ■ SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor LiComp (PC CD)
zapowiedź: grudzień



Czyżby nowy lepszy Frontier???







Wszystko układa się w jedną całość: dwa lata po UNDER A KILLING MOON (opis w SS'20) pojawia się jego wielce oczekiwana kontynuacja – PANDORA DIRECTIVE. Cały problem polega na tym, żeby jak najspokojniej spróbować opowiedzieć o sequelu tak wielkiej gry. Chciałoby się zacząć z grubej rury, a tu trzeba utrzymać nerwy na wodzy. Nie mogę się jednak powstrzymać ze stwierdzeniem, że PANDORA DIRECTIVE... nie, jeszcze nie teraz.

WIDMO ROSWELL

Od początku było wiadomo, że fabuła PANDORA DIRECTIVE przesycona zostanie tematyką ufologiczną. Pozostawała nadzieja, że potraktowane to będzie z większym respektem i mądrzej niż na przykład w filmowym knocie „Dzień Niepodległości", w którym przybysze z innej planety przelatują pół galaktyki tylko po to, żeby zburzyć Biały Dom i Statuę Wolności. Cóż za piramidalna bzdura! UFO jest zjawiskiem, wokół którego narosło mnóstwo nieporozumień, stanowi ideologię nad wyraz łatwo przyswajalną i stąd biorą się rzesze nawiedzonych fanatyków bezinteresownie głoszących tezy o odwiecznej obecności „szaraków" wśród ludzkości. W tym świetle po prostu nie mogę sobie odmówić kilku słów komentarza.

Zjawisko UFO, choć pierwsze jego symptomy pojawiły się znacznie wcześniej, na dobre rozpowszechniło się dopiero tuż po II Wojnie Światowej. Amerykanie narobili sporo szumu w związku z wydarzeniami z 1947 roku, kiedy to najpierw dostrzeżono cały szereg „frunących świateł", a po pewnym czasie z wojskowej bazy Roswell przyszedł meldunek, iż w jej pobliżu jeden z dziwnych obiektów uległ katastrofie. Pojawiły się wiadomości o przechwyceniu EBE (Extraterrestrial Beings – istot pozaziemskich) oraz badaniach, jakie specjalna komórka Pentagonu miała prowadzić nad napędem obcego pojazdu. Oficjalne rządowe stanowisko brzmiało znacznie bardziej prozaicznie: w Roswell nastąpiła awaria balonu meteorologicznego.



Najważniejsze podobne wypadki z ostatnich lat to oczywiście Woroneż oraz wydarzenia, jakie rozegrały się w Republice Południowej Afryki w 1989 r., gdzie w ręce naukowców trafić miał żywy jeszcze EBE. Krąży plotka, że USA w zamian za pozostałości po zestrzelonym przez myśliwiec Mirage spodku oraz cenę milczenia przekazały RPA technologię atomową.

Potwierdzone natomiast jest to, że istnieją ujawnione po latach dokumenty jasno wskazujące na zaangażowanie najwyższych czynników władzy USA w badanie fenomenu UFO. Nie jest tak, że cała dokumentacja opiera się na zeznaniach staruszków zabranych rzekomo do wnętrza latających spodków. Ja osobiście zmieniłem stosunek do UFO, gdy zobaczyłem reprodukowane w jednym z albumów kopie dokumentów pisanych przez Trumana i Eisenhowera, kolejnych prezydentów USA. Prezydent prowadzący ściśle tajną korespondencję z ministrem obrony na temat latających spodków – po prostu trudno było w coś takiego uwierzyć. W sumie każdy, kto przeczytał choć trochę na ten temat, wie że UFO nie jest wymysłem typu potwór z Loch Ness czy Yeti. Ale czy to rzeczywiście pojazdy z innych planet – za to, wierzcie mi, nawet zacieklí ufolodzy nie daliby sobie uciąć ręki.

ZABÓJCZY KSIĘŻYC BIS

Po przeczytaniu czegoś o UFO w człowieku kiełkuje uczucie niepokoju: czy Oni rzeczywiście nas obserwują? Może tak, może nie, dość powiedzieć że wkracza się w tę obsesyjną tematykę jak w nałóg. Twierdzę, że jest to jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy z możliwych pomysłów fabularnych do użycia w grze komputerowej, dziwne że odkryty dopiero tak późno. Popularność „X-Files" potwierdza zapotrzebowanie publiczności na niesamowitości z tego pogranicza. Monumentalne sagi s-f stanowią przeżytek, horrory o wilkołakach budzą dziś jedynie pusty śmiech, duchy przestały być straszne nawet dla dzieci, teraz obowiązuje moda na tropienie UFO. Pomysłowe reklamy pokazują zdjęcia latających spodków, każdy z jakimś innym podpisem: tęcza, rój pszczół, plastikowa torba, lampa uliczna – jako rzekome oficjalne werdykty. Na dole podpis: ktoś kłamie i tym kimś nie jest aparat fotograficzny, prawdy dowiesz się z PANDORA DIRECTIVE.

Stary wyjadacz Tex Murphy dostaje zwykłą z pozoru robotę odnalezienia zaginionego jegomościa. Jest rok 2043, postnuklearny świat wcale nie zamierza sczeznąć, Tex ma jak zwykle pustą kieszeń i jest zadowolony, że wreszcie zdobył jakieś zlecenie. Powolutku akcja zacznie zataczać coraz szersze kręgi. w trakcie poszukiwań Tex znajdzie powiązania danej mu sprawy z UFO, napotka przy tym kilka atrakcyjnych kobiet, odnajdzie przemyślnie poukrywane trupy (najbardziej realistycznie prezentuje się delikwent zakonserwowany pod deskami podłogi we własnym domu). Na koniec będzie musiał na swych anemicznych barkach udźwignąć ciężar ratowania ludzkości. Szczegółów oczywiście na razie nie zdradzam, przyjdzie na to czas za miesiąc.

Interfejs gry pozostał nie zmieniony. Nadal poruszamy się po niewielkich obszarowo lokacjach (jednym z wyjątków Chandler Avenue), mogąc z pełną swobodą penetrować wszelkie zakamarki biurek, łóżek, koszy na śmiecie. Każdy pokój wypełniony jest mnóstwem obiektów, jakby ładniejsze są wszystkie tekstury. Płynność przesuwu ekranu nie budzi zarzutów, pod warunkiem oczywiście, że dysponuje się Pentium.

Lwia część problemów opiera się na odnajdywaniu poukrywanych przedmiotów. W trakcie konwersacji ma się do wyboru trzy typy odpowiedzi, sprowadzające się w gruncie rzeczy do tego, czy Tex ma udawać glupka, podpytywać rozmówcę czy samemu się zwierzać. Nadal występują charakterystyczne dla ACCESS



DEMO – CD'37 DEMO – CD'37

PANDORA DIRECTIVE
CZĘŚĆ 1

SOFTWARE łamigłówki polegające na składaniu podartych na strzępy notatek lub fotografii. Podobał mi się pomysł, że po złożeniu fotografii trzeba znaleźć na niej jakąś ważną informację. Dzięki lupie można przeszukiwać fragmenty, fotografii i tak na przykład tabliczka w rogu ściany budynku ujawnia adres, gdzie trzeba się udać.

Akcja rozgrywa się w tym samym miejscu co poprzednio, a więc i lokacje są z grubsza te same. U Texa na biurku cały czas stoi zdjęcie żony. U Rusty'ego słynna łazieneczka, w której trefniś brał mimowolną kąpiel w kwasie, oklejona jest policyjną taśmą (wyniesiono z niej też robiącą za wannę beczkę). Mac Malden wreszcie pokazuje się bez kapelusza. Zmieniła się nieco Chelsee; jest mniej sexy, ale za to inteligentniejsza. Najbardziej rzucającym się w oczy domem na Chandler Avenue jest teraz Fuschia Flamingo, odrestaurowany lokal rozrywkowy. Rook dalej prowadzi swój lombard, pozostał najlepiej poinformowaną personą w okolicy. Słowem – witajcie na starych śmieciach!

FILMIKI – SÓL TEJ ZIEMI

Widać, że odtwarzający Texa Chris Jones bardzo się rozkręcił w porównaniu z KILLING MOON. Jego zestaw min i gestów uległ rozszerzeniu. Chris czuje się swobodniej przed kamerą, potrafiąc zagrać naprawdę niełatwe aktorsko kawałki.

Partnerują mu: dawna uwodzicielka z „Aniołków Charliego", a obecnie o aparycji burdelmamy Tanya Roberts, dobrze odżywiony staruszek Barry Corbin plus gromadka nieprofesjonalnych protagonistów, którzy mimo wszystko swą pańszczyznę odrabiają jak należy. Nie ma zgrzytów, nikt nie wyskakuje przed orkiestrę; reżyser scen Adrian Carr utrzymuje nad towarzystwem pełną kontrolę. Są to jedne z najlepiej wyreżyserowanych scenek w dotychczasowej historii gier, również humor stoi na wysokim poziomie.

Sześć kompaktów zostało wypchanych dobrej jakości filmikami, w których nie zdarzają się sytuacje, żeby postać podczas gdy jej rozmówca się wypowiada, stała nieruchomo, jak to się działo w KILLING MOON. Skoro jakość wideo jest lepsza, mogą się rozgrywać o wiele bardziej widowiskowe sceny. Bójka Texa z ninją czy erotyczny taniec z Fuschia Flamingo mogły się zrodzić tylko dzięki usprawnieniu algorytmów graficznych. Ale tutaj z kolei gorsza strona całego biznesu, a mianowicie taka, że filmiki wyświetlane są wyłącznie w oknie o rozmiarach mniej więcej połowy ekranu.

Kłania się „Przystanek Ale Laska!"



STARA JAKOŚĆ, NOWA CENA

Jeszcze nie powiedziałem, skąd się wziął nieco dziwny tytuł PANDORA DIRECTIVE? Jest w fabule mowa o pochodzącym z innego świata urządzeniu o nazwie Pandora, której moc jest ponoć zdolna unicestwić całą Ziemię. Zostaje ono przyrównane do mitologicznej puszki Pandory, która otworzona uwolniła wszystkie troski i choroby świata. Gra jest znacznie obszerniejsza od KILLING MOON. W fabule zakotwiczonych jest kilka wątków pobocznych, sporo rzeczy, które można lecz nie trzeba wykonywać. A właśnie – PANDORA DIRECTIVE oferuje dwa tryby gry, łatwiejszy i dla zawodowców. W tym drugim podczas rozwiązywania łamigłówek występują limity czasowe, dosłownie kilka czynności trzeba wykonać inaczej, reszta pozostaje taka sama. W wersji łatwiejszej zawsze ma się pod ręką wbudowane podpowiedzi.





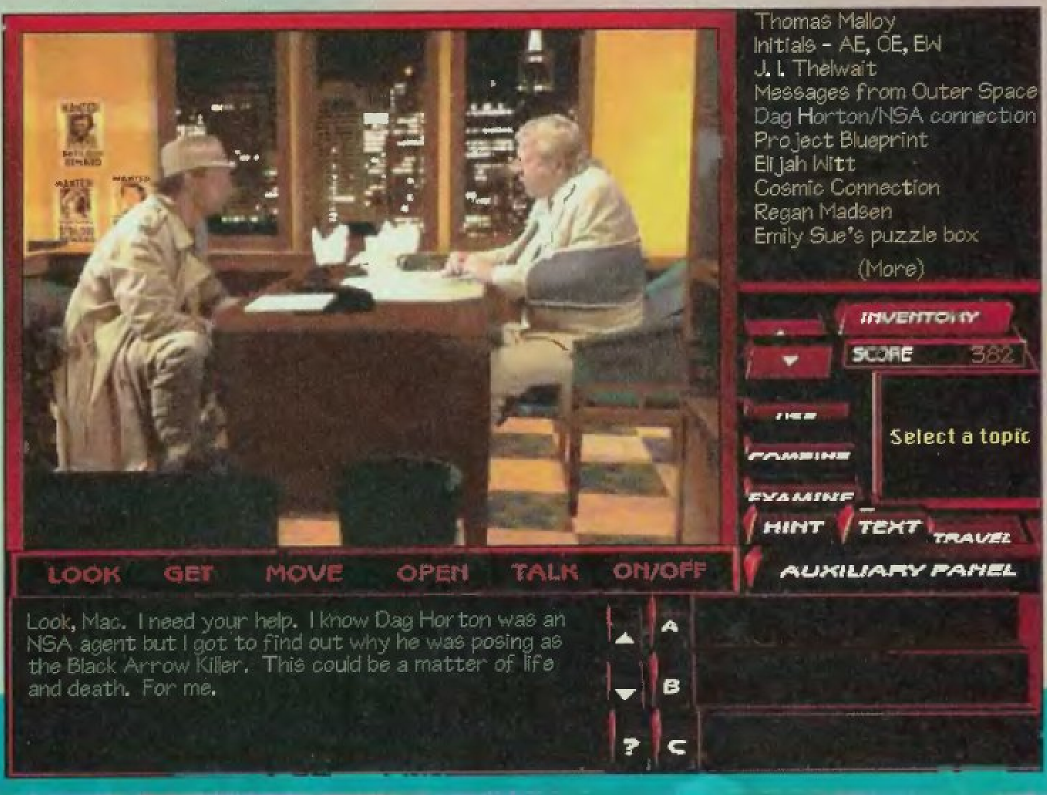
PANDORA DIRECTIVE trzeba uznać za bardzo udaną kontynuację. Można się w niej doszukać zaledwie dwóch wad. Zachowany został schemat: odkryj nową lokację, przeszukaj szuflady, obejrzyj znalezione dokumenty, złóż podartą fotografię i pędź dalej. Taka teza może kojarzyć się z myślami nie uczesanymi recenzenta, który wziął się za pierwszą w życiu przygodówkę, ale daję wam słowo, że po pięciu godzinach grania faktycznie zaczyna to trochę wkurzać.

Innym mankamentem jest bardzo częsta konieczność zmieniania kompaktów. Choć część danych się powtarza, można zapomnieć o zredukowanym żonglowaniu płytkami, jak to miało miejsce w KILLING MOON. Cała reszta to zalety, o których wcześniej wspominałem. Mogę więc wreszcie ogłosić wszem i wobec, że PANDORA DIRECTIVE totalnie zarządziła. Jest tak dobra w graniu, jak na to wygląda (był kiedyś taki dowcip o byłym kandydacie na prezydenta Leszku Bublu – facet zachowuje się tak jak wygląda, a wygląda tak jak się nazywa).

Fabuła spleciona została inteligentnie, no i pamiętajcie, że zapewnionych jest przynajmniej 50 godzin zabawy. A już za miesiąc opis sensacyjnych przygód Texa Murphy'ego – będzie o tajemnicy Roswell, miłosnych trójkątach, morderczym ninja z San Francisco, nie rozwikłanych zwyczajach plemienia Majów, wisielczym humorze prywatnych detektywów, politycznych brudach, meksykańskiej dżungli, zadowolonych z siebie mutantach oraz sporo, sporo więcej.

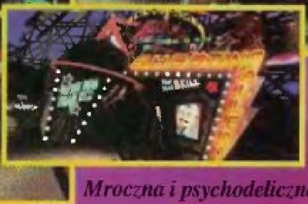
Micz

Access Software'96
PC CD-ROM 6 CD
486 ■ 8MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB16 ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: październik
IPS Computer Group (PC CD)
Za: UNDER A KILLING MOON, tylko że większy i lepszy. Wątek ufologiczny
Przeciw: Ciągle to otwieranie szuflad i składanie podartych fotografii... Często trzeba zmieniać kompakty









To nie jest gra, która trafi do przeciętnego żądnego krwi gracza

Mroczna i psychodeliczna...



BAD DAY ON THE MIDWAY

„Jest tedy tragedia naśladowczym przedstawieniem czynności (akcji) poważnej, skończonej w sobie, o określonej wielkości, przedstawieniem wyrażonym w mowie ozdobnej, [...] za pomocą osób działających, a nie przez opowiadanie, i dokonującym przez wzbudzenie litości i trwogi [...] oczyszczenia tego rodzaju afektów."
Arystoteles, Poetyka (przekł. T. Sinko)

Każdy ma czasami zły dzień. Ale ten dzień zapowiadał się na prawdziwy koszmar. Dixie miała dosyć prowadzenia wesołego miasteczka. Oczywiście nadal kochała Ike'a, ale teraz nawet nie mogła mieć pewności czy mąż kiedykolwiek wyjdzie ze śpiączki. A tak chciała mieć z nim dziecko. Takie jak Timmy. Do tego jeszcze w najmniej oczekiwanym momencie przyszedł ten obrzydliwy facet z IRS. Trzeba nie mieć serca, żeby żądać od niej w takiej chwili kwitów podatkowych. Powiedział, że Dixie będzie mieć kłopoty, jeżeli nie znajdzie tych dokumentów. Duże kłopoty. Dobrze wiedziała, że nie żartował. Ale któż raczy wiedzieć, co zrobił z tymi papierkami Ike.

A tak chciała być piosenkarką. No a teraz została z podupadającym interesem na głowie, z napastliwym Ottem, który ciągle czegoś żąda, z wytatuowaną striptizerką jako główną atrakcją Midway oraz z rozpadającymi się makabrycznymi urządzeniami Ike'a. Dobrze, że Lottie nigdy jej nie zawiodła, chociaż Ted wydawał się ostatnio jeszcze dziwniejszy niż zwykle. Taaak, Mi- w s p a n i a ł e miejsce...

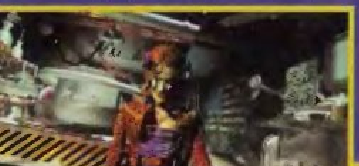
Muszę przyznać, że na grę BAD DAY ON THE MIDWAY czekałam z nadzieją. W taki stan wprawił mnie poprzedni produkt firmy INSCAPE – THE DARK EYE (opis w SS'38). Tak więc od razu wrzuciłam krążek i... początkowo poczułam się trochę zawiedziona, ale gdy pograłam trochę dłużej, rozczarowanie minęło. Myślę, że duży na to wpływ miał mroczny, rodem z horroru, klimat gry. Został on osiągnięty między innymi dzięki niesamowitej szacie graficznej i uzupełniającej ją muzyce, które sprawiają, że ciarki przechodzą po plecach. Już samo zwiedzanie atrakcji Midway upewnia nas co do tego, że drugiego takiego Wesołego Miasteczka nie ma nigdzie indziej na całym świecie. Twórca i właściciel lunaparku poświęcił bowiem swoje dzieło koszmarom wojny i groźbie inwazji komunistów, np. w strzelnicy nie ginie nikt inny jak nasz ulubiony Towarzysz.

Sam pomysł prowadzenia akcji jest równie fascynujący. Otóż jako mały chłopiec Timmy wybieramy się (oczywiście bez zgody mamusi, która ostatnio wciągnęła naszego chomika do odkurzacza) do Wesołego Miasteczka. A przynajmniej nam się wydaje, że będzie to WESOŁE Miasteczko. Oczywiście jak to w koszmarach bywa pogoda jest paskudna, a po uliczkach lunaparku snują się tacy ludzie jak jego właścicielka Dixie i jej pracownicy: Dagmar, koronująca każdy swój związek z mężczyzną tatuażem psa na swoim ciele; Otto, którego największą miłością jest szczur Oskar; Leśna Kobieta, Lottie z synem Tedem oraz goście: poborca podatkowy i mężczyzna o imieniu Jocko. Nie przypuszczają oni, że już niedługo będą walczyć o swoje życie.

Mimo że grając postacią Timmiego nie musisz się niczego obawiać (przynajmniej jeżeli nie zlekceważysz podstawowych zasad bezpieczeństwa), to żeby w pełni rozwikłać zagadkę Midway, trzeba wcielić się w inne postacie. A każda z nich przeżyła coś strasznego, coś co na zawsze odbiło się na jej psychice. Każda z nich żyje własnym życiem, ma jakieś cele do osiągnięcia, a te z kolei zmieniają się w zależności od wydarzeń w lunaparku. Tylko grając daną postacią poznasz jej najgłębsze i najskrytsze myśli, pragnienia, uczucia... Jak wcielić się w różne osoby? Po prostu, gdy spotkasz jakiegoś bohatera i pojawi się na nim kursor w kształcie oka, to kliknij przyciskiem myszy. I hop, już jesteś inną osobą, co również symbolizuje zmiana twarzy w Kryształowej Kuli. Jeżeli natomiast klikniesz, gdy oko jest przymknięte, to postać pójdzie swoją drogą. Zmieniając bohaterów należy pamiętać, że nie wszystkie atrakcje Midway są dostępne dla każdego. Jeżeli tak jest w danym przypadku, to wówczas na odpowiedniej lokacji pojawia się kursor w kształcie znaku zakazu wjazdu. Dobra rada: zmieniaj często bohaterów, a jeszcze częściej nagrywaj stan gry. I śpiesz się, bo zegar bijący od czasu do czasu na górze ekranu odmierza czas, który masz na uratowanie swojego życia. Karą za opieszałość jest śmierć!

Jak najszybsze pozytywne zakończenie BAD DAY... nie ma dużego sensu, bo w tej grze „nie o to chodzi, by złapać króliczka, ale by gonić go". Największą przyjemność sprawia rozszyfrowanie pobudek jakimi kierują się postacie i przyczyn ich znalezienia się razem w takim zwariowanym miejscu jak Midway. Można to osiągnąć między innymi dzięki wyświetlającym się na dole ekranu myślom każdego bohatera, pozwalającym lepiej go zrozumieć i poznać motywy jego działań. Pamiętaj jednak, że nie zawsze należy się doszukiwać w nich informacji niezbędnych do przeżycia w Wesołym Miasteczku. Przeważnie służą one do tworzenia nastroju i pomagają wczuć się w postać bohatera. Zapomnij również o wybieraniu tego, co dana osoba ma powiedzieć. Wszystko zostało już za ciebie Gdzieś Tam w siedzibie firmy INSCAPE postanowione. Nie licz na to, że wchodząc za daną osobą do pokoju, z którego nie ma innego wyjścia, zastaniesz ją tam. Co więcej, gdziekolwiek i jakkolwiek by nie zginęli bohaterowie gry, bardzo szybko przybiegną do ciebie, żeby z pokorą paść u twych stóp. Na początku może wydawać się to dziwne, ale dla mnie ma to ścisły związek z zamierzoną surrealistycznością gry.

Gdy za długo grasz jednym bohaterem to niestety może się okazać, że zabrnąłeś w ślepy zaułek i nie możesz już niczego zrobić, bo





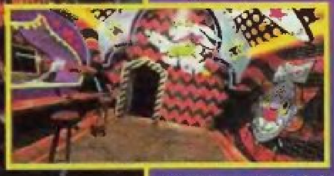


w każdym pomieszczeniu czyha na ciebie psychopatyczny morderca. Ale o to przecież chodzi w życiu, zdążyć coś zrobić zanim dopadnie nas Los. Do pomocy w sytuacjach beznadziejnych umieszczono w Midway tzw. Madame Mandrake. Ale



nie łudź się – zamąci ona ci tak w głowie, że nie





będziesz wiedział, gdzie jesteś.

A więc nie spodziewaj się klasycznej gry typu przynieś, zanieś, pozamiataj. Co więcej BAD DAY... można skończyć (czyli wygrać?) w ciągu pół godziny. Ale jak już wcześniej napisałam, największą frajdą jest pomęczyć się z myślami innych ludzi, posłuchać o ich życiu i spróbować zrozumieć, dlaczego coś im w tym życiu nie wyszło. Grając trzeba jednak pamiętać o jednym – takie produkty jak ten czy też THE DARK EYE są bardziej dziełami sztuki niż zwykłymi grami, do któ-

Inscape'95 — 95

WINDOWS/WIN'95 — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
BobMark — 119 zł

Za: ciekawy pomysł, świetna oprawa graficzna i muzyczna
Przeciw: brak



rych się przyzwyczaiłeś. Twoim głównym zadaniem jest wczuwanie się w kolejne postacie, próba zrozumienia motywów ich postępowania i ich roli w dramacie, który rozegrał się w mrocznej przeszłości.

I oczywiście podziwianie, podziwianie i jeszcze raz podziwianie misternej twórczości. Bez dosyć dobrej znajomości angielskiego nie będziesz miał z gry dużej przyjemności, a zabawa bez karty muzycznej jest o wiele mniej ciekawa. Dobrze dobrana muzyka to w muzeum przy oglądaniu prawdziwych dzieł sztuki rzecz pożądana.

Krupik

SYNNERGIST



SYNNERGIST – jak to tajemniczo brzmi. A co oznacza? W języku angielskim istnieje słowo „synergist" mające kilka różnych znaczeń, między innymi lek, który użyty równolegle z innymi wzmacnia ich działanie. Bardzo to skomplikowane, interesujące jest jednak przy tym, że powyższego słowa pisanego przez dwa „n" w języku angielskim nie ma. Nie wygląda ono też na nazwę własną, można więc tylko bić pokłony autorom z 21ST CENTURY za pomysłowość. To zresztą pierwsza w ich historii gra przygodowa.



Oto przed nami ciekawa fabuła o dziennikarzynie z futurystycznego miasta New Arhus, piszącym w gazecie o profilu dawnego przeboju naszego rynku wydawniczego – „Skandale". Jest rok 2010, nasz Tim Machin (Time Machine?) zorietnował się, że zastrzelili mu przyjaciela, który wcześniej pomagał mu w poszukiwaniu ciekawych tematów do artykułów. Z dziennikarskiego obowiązku zmuszony jest więc wziąć się za śledztwo.

No i kierujemy niepozornym jegomościem, którego animacja mocno przypomina o pra-

21st Century'96 — 25

PC DOS — 1 CD
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 4 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) — 97 zł

Za: tytuł bardzo ładnie
Przeciw: szkoda słów...



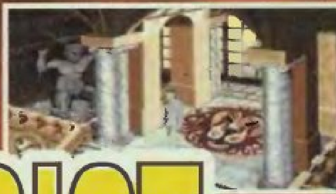
dawnych czasach, gdy rządził COUNTDOWN (opis w SS'4) z ACCESS SOFTWARE. Poruszamy się po martwych lokacjach – puste wnętrza domów, opustoszałe ulice. Interesującą cechą jest to, że postać porusza się po ściśle określonych ścieżkach, w wyniku cze-



niemożliwe jest wejście Timem dokładnie tam, gdzie się chce – very interactive!

Bardzo zagmatwany jest interfejs. Pomijając takie detale, że zdecydowawszy się coś zrobić, nie można zmienić decyzji i zawrócić bohatera (wielu twierdzi, że jest to w pewnym sensie wyznacznik dobrej przygodówki), to jeszcze na dodatek nie ma mowy o systemie ikonkowym, lecz mamy do czynienia z toporną odmianą SCUMM.



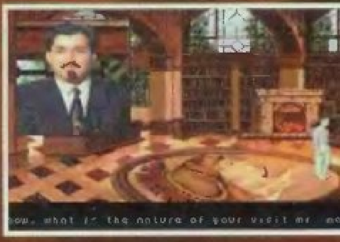


Multimedialna strona programu to zapewne fakt, że postacie mówią nawet w miarę przejrzystymi głosami. W rogu ekranu pojawiają się podczas konwersacji nieudane filmiki z wykrzywiającymi się twarzami rozmawiających. Innym pomysłem było zrobienie w intro fragmentów czarno-białych, mających według koncepcji autorów lepiej utożsamiać wspomnienia bohatera.

Jeszcze jedna uwaga na koniec: program ma wbrew pozorom duże wymagania, gdyż konieczna jest specjalna modyfikacja config.sys. Najnowocześniejsze produkcje unikają jak ognia powodowania tego typu niedogodności. Chciałoby się w tym kontekście powiedzieć: jak chałturzyć, to na całego!

Z tą grą sprawa jest prosta – ukazała się ona o pięć lat za późno. Ale mimo tego 21ST CENTURY do końca chyba zamierza rżnąć głupa: „Ciężko pracowaliśmy, żeby uzyskać tak wysowypowiedź: „Gra opływa w treści multimediane, dając godziny zabawy". To po prostu skandal, żeby takie produkty ukazywały się w dobie PANDORA DIRECTIVE albo BROKEN SWORD. Można być wyrozumiałym, ale nie dla tak totalnej obelgi w stosunku do klienta, jaką stanowi SYNNERGIST. Lepiej, żeby 21ST CENTURY robiło dalej te swoje pinballe.

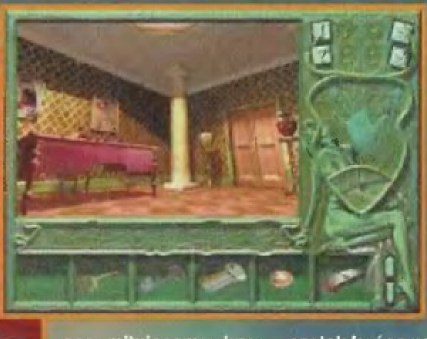
Micz















Znamy te pojednawcze stwierdzenia „Jak na polskie warunki jest to produkcja niezła", „Uwzględniając, że jest to gra polska, trzeba jej przyznać ocenę dobrą" – często w podobnym tonie wypowiadano się o rodzimych produktach. Do pisania recenzji zakładane były różowe okulary, zaś cięte pióro ustępowało miejsca miłującemu krytycyzmowi. Czasy się na szczęście zmieniają i zaczynają się zdarzać sytuacje, gdy polską grę można potraktować używając światowych miar i standardów. Dlaczego by nie miało się to stać normalną praktyką? Wkrótce się zapewne stanie, w związku z czym używający wciąż tych samych, starych argumentów narażeni będą na śmieszność. Trzeba się przyzwyczaić do panujących w kapitalistycznej dżungli zwyczajów.



PIERWSZE WRAŻENIE

Dziewiątego września w Londynie rozpoczął się drugi dzień targów ECTS, podczas gdy w Polsce w tym czasie miała miejsce premiera A.D. 2044 – jakże wielce znaczącego dla wszystkich polskich graczy tytułu.

Gra zajmuje dwa wypełnione po brzegi kompakty. Pracuje wyłącznie pod Windows'95, wykorzystując tryb Hi-Color – wyświetlane jest 32 tys. kolorów! W pudełku jest dodatkowo opowiadanie jednego z autorów, bardzo dowcipne, ale też zapewne będzie trochę bulwersujące dla rodziców. Ogólnie więc mamy do czynienia z grą ze wszech miar światową – czyżby początek końca produkcji bubli?

SEKSMISJA

Intro zaczyna się od lecących w głąb ekranu napisów a'la „Gwiezdne Wojny". Na samym ich końcu pojawia się krótkie lecz wielce znaczące zdanie: Inspiracji do powstania gry dostarczył film Juliusza Machulskiego „Seksmisja". To, że dostarczył inspiracji, jest zbyt mało powiedziane. Fabuła jest niemal wprost na nim wzorowana. Całkowicie prywatnie dziwię się, dlaczego mający tyle zapału do pracy i umiejętności rzeszowscy autorzy nie pokusili się o stworzenie własnego, oryginalnego scenariusza.

Oto mamy rok 1998, w którym następuje eksplozja feminizmu. Grupa sfrustrowanych pań zakłada Międzynarodową Ligę Kobiet Walczących, ekstremistyczną grupę, przy której zbladła nawet sława amerykańskiej feministki nr 1 Mrs Bobbit, odcinającej niegdyś za pomocą noża kuchennego swemu wulgarnemu mężowi dość istotny atrybut. Hasło „Równouprawnienie za wszelką cenę" staje się wszechobowiązujące (pamiętacie tę scenę z filmowej „Seksmisji", gdy zaczyna się dowodzenie, że Kopernik była kobietą?). Następne kluczowe wydarzenia mają miejsce w roku 2002. Wówczas to kolejne niczym się nie wyróżniające posiedzenie ONZ zostaje przerwane przez wtargnięcie doborowego komanda MLKW. Wkrótce potem z transportu przewożącego broń znikają głowice nuklearne. Liga ma do dyspozycji bardzo silny argument.

Rząd jest gotów do radykalnych rozwiązań. Antyterroryści biorą szturmem siedzibę feministek. Mężczyźni są górą, ale zwycięstwo przeistacza się w klęskę. Jedna z bojowniczek Ligi odpala głowicę, co zapoczątkowuje jedną wielką eksplozję zgromadzonych ładunków nuklearnych. Ziemia staje się czerwoną pustynią, na jej powierzchni z roślinności pozostają tylko uschnięte pnie drzew. Kilkadziesiąt lat później znaleziona zostaje kapsuła hibernacyjna z osobnikiem rodzaju męskiego... w tym momencie gracz wkracza do akcji.



OCZY, USZY I UMYSŁ



Trudno uwierzyć, ale na samym początku rozwoju projektu A.D. 2044 miał się mieścić na około 10 dyskietkach. Szybko jednak okazało się, że trzeba by przy tym poświęcić zbyt wiele pomysłów. W międzyczasie upowszechniły się w Polsce CD-ROM'y, co ucięło wątpliwości czy opłaci się wypuścić grę wyłącznie w wersji kompaktowej.

A.D. 2044 posługuje się podobnym interfejsem co SEVENTH GUEST. Stojąc w miejscu ma się zazwyczaj do wyboru obrót w prawo i lewo, możliwość zrobienia kroku naprzód lub do tyłu. W przypadku wybrania dowolnego z nich, ogląda się płynny obrót lub najazd kamery. Zdarzają się wszakże momenty, gdy autorzy zapomnieli wyrenderować daną scenkę, w związku z czym od jednej lokacji do drugiej można przejść tylko tyłem. Wyobrażacie sobie w rzeczywistości wychodzenie tyłem przez zamknięte na dodatek drzwi!? Najpierw ręka w tył, potem namacać klamkę, wygiąć maksymalnie nadgarstek by ją przekręcić, sprawdzić ostrożnie nogą, jak wysoki jest próg i cały czas modlić się, żeby za progiem nie było schodków – tak to by to wyglądało. W grze wybiega się przez te drzwi szybciej niż Carl Lewis za swych złotych lat. Chodzenie tyłem i na przykład konieczność uprzedniego wczołgiwania się pod biurko, żeby stamtąd móc dojść do okna stanowią niestety oczywiste wady A.D. 2044.



O ile do renderowanych wnętrz nie można mieć żadnych zarzutów, bo zostały one przygotowane nad wyraz starannie, o tyle animacji postaci nie można nazwać pierw-

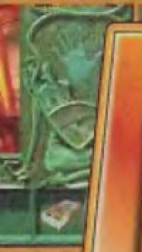


szorzędną. Wszystkie „panie" poruszają się pięknie nienaturalnie, nawet pomijając fakt, że mają w sobie więcej z robota niż z człowieka. Efektu tego nie daje się porówać z żadną współczesną zachodnią pozycją. Za to nawiasem mó-









A.D.2044

wiąc, ponoć cała scena zakończenia renderowana była przez trzy tygodnie! Akurat ona jest w całości dobrze przygotowana, przynosząc odpowiednią satysfakcję po długich zmaganiach.

W trakcie zabawy towarzyszą nam ładne muzyczki w tle. Wszystkie postacie wypowiadają się niezbyt wyszukaną polszczyzną. Gdy funkcjonariuszka MO powiada: „Gdzie! Nie widać, że zajęte!?" ma się wrażenie, jakby się słyszało pracownicę magla. Wrażenie swojskości towarzyszy też innym sytuacjom, zwłaszcza gdy główny bohater zaczyna wygłaszać swoje bystre komentarze.

Jeśli w danej grze komputerowej są ciekawe zagadki, Anglicy określają je przymiotnikiem „taxing" – czyli wymagające wysiłku umysłowego. W dobrej przygodówce rozwiązania kolejnych problemów nie mogą być od razu oczywiste, nie mogą się też okazać zbyt skomplikowane. Musi istnieć ślad dostarczający graczowi pomysłu, w jaki sposób sobie poradzić z przeszkodą. A.D 2044 okazuje się w tym względzie grą bardzo dobrze wymyśloną, bo ani razu nie trafia się na masochistycznie zawikłany problem.

Dobrą cechą jest to, że wygłaszane przez bohatera komentarze w pewien sposób naprowadzają na rozwiązanie danej łamigłówki. Chcąc na przykład wejść na krzesło nie słyszy sie cały czas „To nie działa", lecz „Z nogami na krzesło!?". I nagle przychodzi nam do głowy, że klucz do zamkniętych drzwi może się znajdować na ich górnej framudze. Tylko jak tam wejść? Ano, właśnie po krześle, tylko że wcześniej trzeba na nim położyć gazetę. Tak powinna wyglądać dobrze wymyślona zagadka.

MAM GRAĆ?

Oczywiście, że grać! Osłabiony falą słabszych i zupełnie słabiutkich przygodówek, po raz pierwszy od czasu ZORK NEMESIS nie mogłem się oderwać od monitora rozwiązując zagadki. Choć można było sobie ułatwiać sprawę („prosimy nie oglądać plików AVI..."), to i tak w paru miejscach było dość trudno. Najfajniejszy jest moment, gdy po przebywaniu w sterylnych wnętrzach wychodzi się wreszcie na powierzchnię Ziemi – przypomniało mi to ulubione fragmenty wielu starych gier.



Tytuł „najlepszej polskiej gry przygodowej na PC" przez długi czas był w posiadaniu TEENAGENTA, minęła jednak cała epoka od momentu gdy się ukazał i znalazła się wreszcie gra, która go zdetronizowała. Żeby do końca ustalić sprawy związane z nomenklaturą: znakomity FIRE FIGHT jest grą zrobioną przez Polaków, ale mimo wszystko nie jest GRĄ POLSKĄ. Ukazał się pod banderą ELECTRONIC ARTS i został zrobiony za amerykańskie pieniądze. W związku z tym trudno go porównywać z całkowicie rodzimymi produkcjami. A.D. 2044 jest grą stuprocentowo polską, swoją karierę rozpoczyna na naszym rynku i dopiero później ewentualnie wyjdzie na szerszą arenę.



Odpowiedzmy sobie na koniec wprost na podstawowe pytanie: czy A.D. 2044 sprawdza się w graniu? Mimo że program posiada wspomniane niedoróbki oraz jego cena jest wysoka, to walory w postaci polskiej wersji językowej, starannego wykonania i wielu aluzji do rodzimej rzeczywistości zdecydowanie przeważają szalę na korzyść. Gra nie jest prosta, przeciętnemu graczowi potrzebne będzie 30-40 godzin na jej skończenie. A.D. 2044 jest OK i wiele współczesnych zachodnich przygodówek bije na głowę pod każdym względem.

Micz







LK Avalon '96

PC WINDOWS 95 — 2 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
SVGA ■ SB16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
L.K. Avalon (PC CD) — 120 zł

Wykonanie ... przygodówka.

Czasem zawodzi interfejs. Wysoka cena.

85







BERMUDA SYNDROME

Nie będę oryginalny jeśli powiem, że BERMUDA SYNDROME to godny techniczny sukcesor FLASHBACK. Trzy lata minęły od momentu, w którym to Conrad B. Hart rozniósł Planetę Żelków w drobny mak. Teraz sowiecka firma CENTURY INTERACTIVE przenosi nas w świat żywcem wzięty z fantastycznych powieści, w świat marzeń podróżników, w świat ludzi i dinozaurów.

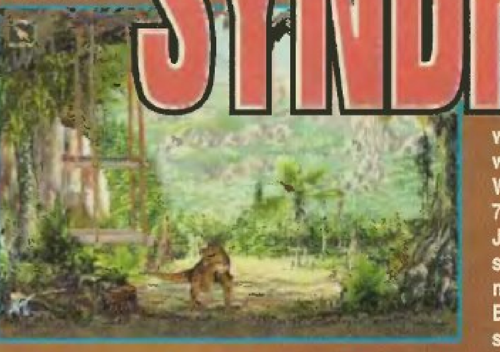
Trudno nie zasiadać do takiej gry bez uczucia lęku, czy radość z grania będzie tak duża? Odpowiadam: BERMUDA SYNDROME jest w stanie zadowolić nawet bardzo wymagających odbiorców, jest to gra zrobiona przez profesjonalistów dla graczy z pewnym „stażem". Przed grą niezbędny jest chrzest bojowy w postaci FLASHBACK i ANOTHER WORLD. Nabyte w obu tych produktach doświadczenie znacznie ułatwi życie w dżungli.

Scenariusz BERMUDA SYNDROME opiera się na jakże wyeksploatowanym wątku podróży w czasie i przestrzeni. „Wszystko zaczęło się, gdy lecący nad zielonymi polami Francji transportowiec aliancki zestrzelony został przez niemieckiego fokkera. W jednej chwili przyrządy zwariowały, według miernika paliwa było więcej niżli pozwalała na to pojemność zbiornika, słowem – katastrofa. Na nic zdały się dalekozasięgowe radio i paniczne okrzyki „Mayday! Mayday!", samolot gwałtownie tracił wysokość. Ziemia zbliżała się z coraz większą szybkością. Nagle błysk i huk, a okolica wyraźnie się zmieniła. Ciągnący za sobą słup dymu samolot szybował między tropikalnymi palmami tak długo, aż zatrzymał się. Na Tyranozaurze. Dokładniej mówiąc, na jego korpusie, gdyż szyja gada okazała się za słaba, kiedy uderzyło w nią skrzydło samolotu. Kilka minut wcześniej pilot zdążył wyskoczyć. Teraz wisiał zaczepiony spadochronem na gałęziach majestatycznego drzewa i zastanawiał się jak zejść. Dwieście metrów dalej obcięta, szczerząca zęby głowa Tyranozaura z donośnym klapnięciem upadła na trawę."



Ruskie taki program odwalili?!? Nie może być...





Gra wbrew pozorom nie jest łatwa. Od pewnego momentu zaczyna iść jak po grudzie: dinozaury atakują aż nazbyt szybko, a ruchy bohatera wydają się być zbyt powolne i niezdecydowane. W grze występuje około 70 postaci, oprócz pilota Jacka, księżniczki Natalii są też wszechobecne dinozaury. Pterodactylus, Brachiosaurus, Stegosaurus, Triceratops, Monoclonius, Gallimimus, Tyranosaurus Rex i mój ulubiony Velociraptor to tylko część menażerii. Ponad 250 lokacji to też niebagatelna sprawa.

Grafika i dźwięk nie należą do specjalnych osiągnięć w dziedzinie gier komputerowych, ale robią pozytywne wrażenie. Ręcznie malowane tła i renderowane postacie to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Najgorzej prezentuje się muzyka. W porównaniu do reszty gry wydaje się ogólnie monotonna, lecz niektóre fragmenty, jak na przykład motyw z początku lub „Temat na Śmierć Jacka" po prostu rządzą. Zresztą, każdy ma inny gust.

Inwencję gracza dopinguje wszechobecny w grze humor. Zabawne dialogi Jacka i uratowanej przez niego księżniczki Natalii to esencja gry. Czasem trzeba trochę pogłówkować, by Córa Wodza Plemienia zgodziła się pomóc. Wyzwolona na początku gry Natalia jest sprytnym utrudnieniem, pułapką zastawioną przez autorów gry. Nierzadko trzeba oczyszczać przed nią drogę z gadów, chronić przed wściekłymi potworami, podtrzymywać na duchu. Ona potrafi się odwdzięczyć, wierzcie mi, potrafi...



„Syndrom Bermudy" to bardzo dobra gra; pokazuje, że przy odrobinie pomyślunku można przeżyć nawet w ekstremalnie ciężkich warunkach, pokazuje siłę przyjaźni i miłości. Czy jakoś tak. Więc co? Giwera dłoń i do lasu! Aha, zapisujcie często stan.

Mamut

Tipsy: Zalecane jest częste korzystanie z teleporterów, nawet jeśli można iść inną drogą. W świątyniach można podreperować zdrowie, nabyć doświadczenia i pozbierać nowe gadżety.

Century Int./BMG'96

PC WINDOWS — 1 CD

486DX2/66 ■ 8MB RAM

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE 32

grafika, humor, scenariusz

efekty dźwiękowe

70











„Sprawa Morlova" czyli w oryginale francuskim L'AFFAIRE MORLOV to „multimedialna" przygodówka rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. Tak się złożyło, że w większości przypadków multimedia ograniczają się do jednej, dwóch scen filmowych, a z „czasem rzeczywistym" jak jest, sami dobrze wiecie.



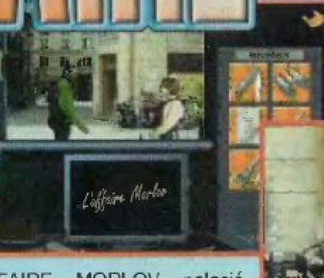
MORLOV AFFAIRE

Trudno podejść do gry tego typu bez pewnych uprzedzeń, ale jednak ta konkretna pozycja po dłuższym poznaniu bardzo dużo zyskuje. MORLOV AFFAIRE (bo tak brzmi drugi tytuł gry) to przygodówka, którą określić można krótko: TAJEMNICA STATUETKI z animacjami. Na tym można by właściwie zakończyć, gdyż określenie to mówi samo za siebie, z jednym wyjątkiem. Mimo że technicznie gra nie olśniewa, a wręcz przeciwnie, miejscami nawet odpycha, to duże wrażenie robi jej scenariusz.

Scenariusz bardzo inny w porównaniu do reszty... Potyczki ze Sługami Ciemności, walki ze złymi magikami, współpraca z KGB i ogólne ratowanie świata stały się codziennością, rutynowymi działaniami większości graczy. Okazuje się, że wszyscy specjaliści, tzw. „wyjadacze" wymiękają przy zetknięciu się z inną, całkowicie odmienną tematycznie grą.

Akcja MORLOV AFFAIRE rozgrywa się na arenie dzisiejszej stolicy mody – Paryża. Główny bohater, dziennikarz Paul Keirn, w wyniku jakże nieszczęśliwego zbiegu okoliczności zostaje niesłusznie oskarżony o morderstwo niejakiej Iriny Ianowej. Na dodatek morderca porwał też dziewczynę Paula...

Celem gry jest, jak nietrudno się domyśleć, uratowanie panny i złapanie prawdziwego mordercy. Tak pokrótce przedstawia się fabuła – i tu właśnie jest to utrudnienie. Przyzwyczajonym do wyczyniania niestworzonych rzeczy z przedmiotami nie z tej ziemi będzie bardzo trudno działać „zwyczajnie" – tak po prostu przeczytać gazetę, przejrzeć stos brudnych naczyń w kuchni czy pokręcić gałkami starego telewizora.



Grafika składa się głównie ze statycznych obrazków, po których od czasu do czasu przechadzają się postacie. Grę stworzyła grupa francuskich zapaleńców i na każdym kroku czuje się zafascynowanie architekturą kamienic i parków Paryża. Kto był, ten wie, że tak wspaniale można czuć się tylko tam. Mimo że gra powstała metodą „kamera na plecy, aparat w dłoń", traktować to należy jako zaletę – naprawdę jest co podziwiać, ten specyficzny klimat uliczek Saint Germain, kafejek przy Champs Elysee, czy mrożący autentyzmem grobowiec Chopina na Montparnasse.

Sugestywnie zrealizowano oprawę dźwiękową; odbijające się echem kroki na korytarzu, szczęk klucza w zamku i gwar paryskich ulic brzmią niezwykle realistycznie. Ocenę muzyki pozostawiam wam, gdyż w wypadku L'AFFAIRE... jest to sprawa dość dyskusyjna. Od siebie powiem jedynie, że budzi skojarzenia z tą z angielskich seriali kryminalnych lat 80.

Gra jest zbyt archaiczna jak na dzisiejsze czasy, wygląda jakby wyrwana była z innej, poprzedniej epoki, a zwiastowała naszą, dzisiejszą. Jest to jeden z powodów, dlaczego nie wróżę grze świetlanej przyszłości. Poza tym wszechobecna jest jakaś taka drętwota. Niby wszystko działa bez zarzutu, ale sprawia wrażenie niedorobionego. Jeśli więc na pudełku jest już napisane, że gra jest „multimedialna", to takie rzeczy nie mają prawa bytu.



L'AFFAIRE MORLOV polecić mogę jedynie koneserom. Tym, dla których grafika i dźwięk stanowią jedynie dodatek do sedna gry – jej scenariusza. Nie mówię tu, że chęć oglądania renderowanych scen i słuchania orkiestrowej muzyki podczas grania jest czymś złym, przeciwnie, do tego dążono od samego początku. Podczas gry bardzo ujęła mnie „rzesza" osób postronnych, postaci nie związanych z grą. Powoduje to niejakie „zniwelowanie" uczucia sterylności i wyobcowania, lecz do prawdziwej rzeczywistości wirtualnej, jak zresztą we wszystkich produkcjach, jest jeszcze daleko.

Co tu dużo mówić, MORLOV AFFAIRE nie skopie nikomu tyłka, nie zarządzi nawet przez chwilę z jednego, prostego powodu: mało kto zwróci uwagę na tę szarą myszkę! A gra jest jak brzydka żona – wierna, pracowita i kochająca, a na dodatek nikt jej nie będzie próbował uwodzić.

Jeżeli więc zdecydujecie się na to małżeństwo, warto wiedzieć parę interesujących rzeczy. Otóż policji można dać się złapać tylko raz, potem „nie ma przebacz", idzie się do paki. Do niektórych lokacji dostać się można tylko w nocy, jak na przykład do STEPHANIE'S STUDIO lub HOME SWEET HOME. Policji należy unikać, jak powiedział członek francuskiego SECRET SERVICE, nie zwracaj więc na siebie uwagi. Wiadomości (niestety bez Marty Grzywacz – sorry boys) nadawane są o 13.00 i 20.00.

Czuję, że powinienem w miarę zwięźle wyrazić się o grze. O jej plusach i minusach, czy warto ją kupić, czy nie. Bardzo ciężko wypowiedzieć się w tejże kwestii, gdyż MORLOV... to przygodówka tego typu, że jedni na sam dźwięk tytułu będą trząść się nerwowo, kiedy wargi innych wykrzywi cokolwiek opętany uśmiech.

Mamut

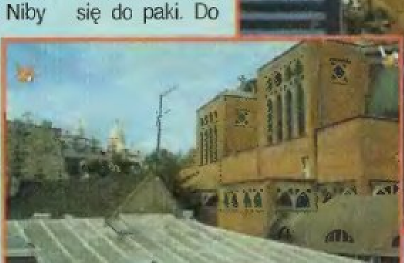
Titus '95

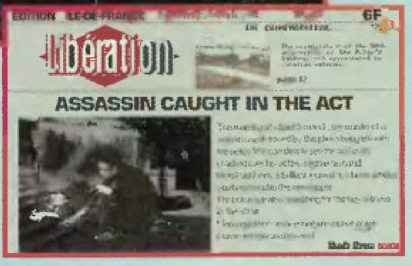
PC DOS/WINDOWS **6 dyskietek, 1 CD**
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 0 MB HDD
SVGA ■ SB 16

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) **119 zł**

Komentarz: Paryż to niebezpieczne miasto! Najlepszymi tego dowodami są TIME GATE, BROKEN SWORD i dziś MORLOV AFFAIRE



















Tak pesymistycznie i z ostrożnością podchodziliśmy do ALBION w SS'38 i SS'39, a to przecież tak długa gra, że pełny opis wymagał aż trzech części! Mało która gra oferuje równie wiele treści – to także należy wziąć pod uwagę...

MAINI

Rybak wysadził nas w Beloveno, największym porcie tego kontynentu. W czasie zwiedzania miasta spotkaliśmy Khunaga, byłego członka Kenget Kamulos, który zgodził się wstąpić do naszej drużyny.

Z rozmowy z przewodniczącym Rady Sprawiedliwości dowiedzieliśmy się wielu interesujących rzeczy o mieście i kontynencie. Na koniec Herras podsunął myśl abyśmy spotkali się z Kontosem w Kounos, gdyż jest to interesujący człowiek i ostrzegł, aby nie zbliżać się do świątyni Iskai bo podobno pojawiły się tam potwory.



Po zwiedzeniu miasta i pogawędkach z mieszkańcami ruszyliśmy do Kounos. Opuściwszy Beloveno szliśmy drogą na północ, aż do drogowskazu, przy którym skręciliśmy na zachód. Po krótkim marszu wąwozem doszliśmy do jego końca, gdzie po pnączach wspięliśmy się na płaskowyż. Dość zaniedbana droga biegnąca na północ doprowadziła nas do celu podróży.

Początkowo Nodd nie pozwalał wejść do apartamentów Kontosa, ale po dłuższej rozmowie udało się go przekonać. Kontos także próbował nas się pozbyć, ale byliśmy cierpliwi. Druid w końcu nie wytrzymał i wybuchnął z gniewem, żebyśmy lepiej zajęli się Iskai, bo oni parają się czarną magią. Spytany o dowody wyjawił, że w tajemnicy zbadał ich ołtarz i znalazł tam rzeczy świadczące o mrocznych praktykach Iskai.

Czym prędzej udaliśmy się do Srimalinaru. Płaskowyż opuściliśmy schodząc po pnączach na zachód od wioski. Po marszu wzdłuż drogi doszliśmy do drogowskazu, przy którym skręciliśmy na północ, a po przekroczeniu mostu udaliśmy się na zachód wzdłuż rzeki. W wiosce porozmawialiśmy ze wskazanymi przez druida Iskai. Edjirr stwierdził, że tarcia pomiędzy rasami są coraz silniejsze i grożą wybuchem wojny. Ponadto za drobną sumkę wyjawił informację o planowanym w Beloveno zamachu. Arrim przyznał, że w pobliżu świątyni pojawiły się potwory, ale zaprzeczył jakoby pochodziły z ich świątyni i poradził jeszcze raz porozmawiać z Kontosem.





Po wysłuchaniu racji obu stron zgodziliśmy się rozwikłać tę sprawę, a Mellthas poradził abyśmy porozmawiali z Dariosem, jego przyjacielem z Kounos. Przed opuszczeniem miasta udaliśmy się jeszcze do gildii, gdzie Sira nauczyła się kilku nowych zaklęć. W Kounos podbiegła do nas miejscowa handlarka z informacją od Kariah, przyjaciółki Khunaga. Prosi ona o jak najszybsze przybycie gdyż posiada niezwykle ważne informacje. Ponieważ miała to być sprawa życia i śmierci, odłożyliśmy spotkanie z Dariosem i nie zważając na zmęczenie ruszyliśmy do Beloveno.

Po dotarciu do miasta natychmiast poszliśmy do Kariah, która powiedziała, że jeden z jej klientów niechcący wypaplał o planowanym zamachu na Herrasa. Obiecaliśmy zapobiec zamachowi i natychmiast udaliśmy się do przewodniczącego Rady Sprawiedliwości. Ten podziękował za ostrzeżenie o zamachu i poinformował o sytuacji panującej obecnie w mieście.

Zmęczeni po całonocnej wędrówce poszliśmy do tawerny, gdzie nieoczekiwanie spotkaliśmy Frilla, historyka z Jirinaaru. Poprosił on abyśmy spotkali się z pewną grupą ludzi, ale nie chciał wyjawić żadnych dokładniejszych informacji na temat tego spotkania. Ponieważ w tej chwili byliśmy zajęci łagodzeniem konfliktu, zgodził się poczekać do zakończenia naszej misji.

Plotkowanie z klientami tawerny dało nieoczekiwane efekty. Aurino sprzedał nam mapę skarbów, a ponadto wyjawił, że Kontos w przeszłości zajmował się czarną magią. Natomiast Kryte powiedziała, że mieszkańcy Kounos mają zamiar zająć świątynię Iskai, więc wróciliśmy do tej wioski by poznać szczegóły. Przyjaciel Mellthasa Darios potwierdził wiadomości uzyskane od Kryte, więc bez zwłoki udaliśmy się do Kontosa, który mimo naszych perswazji nie chciał odstąpić od zamiaru napaści na świątynię.

Zrezygnowani wróciliśmy do Beloveno, gdzie czekała nas miła nowina – zamach na Herrasa nie powiódł się dzięki naszemu ostrzeżeniu. Perron wyjaśnił, że za zamachem stali prawdopodobnie Gard i Riko oraz, że szuka obecnie powiązań między nimi a Kontosem. Rozmowa z Kryte podsunęła nam pomysł rozwiązania konfliktu. Wystarczy znaleźć dokumenty obciążające szalonego druida i ludzie przestaną go słuchać. Jednak gdy dotarliśmy do wioski okazało się, że mieszkańcy już udali się pod świątynię.

Korzystając z okazji szybko przeszukaliśmy apartamenty Kontosa i w podziemiach znaleźliśmy resztki jakiegoś dokumentu. Prędko udaliśmy się do świątyni leżącej na południowy zachód od Kounos. Zebrali się tam zarówno ludzie, jak i Iskai, a na dodatek w wojowniczych nastrojach, co groziło wszczęciem wojny! Patrząc na wojowników obydwu ras przyszło mi na myśl, że drugą część dokumentu mogą mieć Iskai, więc czym prędzej poszliśmy do Srimalinaru. Na szczęście podejrzenie okazało się słuszne, gdyż brakujący kawałek miał karczmarz Edjirr.



Mając dowody w ręku szybko wróciliśmy pod świątynię. Po odczytaniu dokumentu i sprawdzeniu jego prawdziwości ludzie oraz Iskai rozeszli się do domów. W wynikłym zamieszaniu Kontosowi udało się wejść do świątyni, więc poszliśmy za nim. Jednak nawet dokładne przeszukanie budowli nie pomogło – druid jakby zapadł się pod ziemię. Zrezygnowani wyszliśmy na powierzchnię i tam natknęliśmy się na Kontosa pałającego żądzą zemsty!!! Na szczęście jakoś udało nam się przeżyć ten pojedynek.

Po zażegnaniu konfliktu korzystając z mapy Aurino znaleźliśmy skarb na wschód od wioski Iskai. Na kontynencie wszystko wróciło do normy, więc mogliśmy wyjechać z Frillem. Niestety przed odjazdem Sira i Mellthas postanowili nas opuścić i rozpocząć nowe życie w Srimalinarze.

DJI CANTOS

Statek dowiózł nas na wyspę zamieszkaną przez Oświeconych, najmądrzejszych przedstawicieli obydwu ras, których zadaniem jest pilnowanie porządku na tym świecie. Stowarzyszenie to zostało założone przez przywódcę celtów Cantosa, który przez Krainę Mgieł przeprowadził ich do tego świata ponad 2000 lat temu. Od Oświeconych dowiedzieliśmy się, że planeta ta ma swoją własną świadomość zwaną Animebono, obecną w religiach obu narodów jako Danu i Goddess. Ponadto uczeni wyjawili, że na pustynnym kontynencie Umajo wylądował olbrzymi metalowy obiekt, prawdopodobnie Toronto. Widząc nasze zainteresowanie pozwolili nam zwiedzić wyspę przed odjazdem, a jedna z Oświeconych, Harriet, przyłączyła się do naszej drużyny. Po zwiedzeniu wyspy i porozmawianiu z mieszkańcami poszliśmy do jaskini. Niestety Rainer postanowił zostać, więc na Umajo wyruszyliśmy we czwórkę.

UMAJO

W mieście odbyliśmy rozmowy ze wszystkimi mieszkańcami i dowiedzieliśmy się wielu interesujących rzeczy

ALBION
CZĘŚĆ 3

o ustroju panującym w mieście. Ponadto Konny powiedziała nam jak znaleźć przewodnika, który przeprowadzi nas przez łańcuch górski na południe od Umajo. Po udaniu się w wyznaczone miejsce spotkaliśmy Ohla, który zgodził się pokazać nam wejście do tunelu prowadzącego na drugą stronę pasa. Po opuszczeniu jaskini od razu spostrzegłem prom z Toronto. Pilot musiał również nas zauważyć, gdyż szybko wylądował. Przywołując towarzyszy wszedłem do pojazdu i... niespodziewanie drzwi zatrzasnęły się, a kabina zaczęła wypełniać się gazem!

TORONTO

Przytomność odzyskałem dopiero na macierzystym statku. Niestety nikt mi nie chciał uwierzyć, że na planecie istnieje życie i zostałem odprowadzony do szpitala. Gdy w końcu się obudziłem to okazało się, że zostałem uwięziony! Na szczęście pojawił się mój kumpel Joe i uwolnił mnie. Po krótkiej rozmowie doszliśmy do wniosku, że nasza kompania wiedziała o życiu na tej planecie, ale mimo to postanowiła ją eksploatować.

Postanowiliśmy ocalić planetę i poinformować załogę o prawdziwej sytuacji, lecz musieliśmy najpierw wyłączyć główny komputer. Niestety próba się nie udała, a my ledwo uszliśmy z życiem. Po wydostaniu się ze statku poszliśmy w kierunku łańcucha skał. Na szczęście moi towarzysze czekali na mnie, więc po krótkim omówieniu sytuacji wróciliśmy na Dji Cantos.

Po całonocnej naradzie Oświeceni wymyślili sposób na wyeliminowanie komputera. Niestety nie posiadali całej wiedzy potrzebnej do skonstruowania Ziarna, więc musieliśmy udać się do Kenget Kamulos oraz do Umajo.

KHAMULOU

Korzystając z grot transportowych przenieśliśmy się do północnej części Maini, a po opuszczeniu jaskini udaliśmy się na zachód do Srimalinaru. W tawernie spotkaliśmy Sire i Mellthasa, którzy z chęcią się do nas przyłączyli. Następnie wróciliśmy do symbolu oka i po krótkim marszu na wschód dotarliśmy do siedziby Kenget Kamulos.

Jeden z członków bractwa wysłuchawszy naszej prośby obiecał przedstawić ją najwyższemu druidowi, a nam zaproponował zwiedzenie budynku. Jednak Khunag nie uwierzył, że ci fanatycy dobrowolnie zdradzą nam swoją tajemnicę, więc rozpoczęliśmy poszukiwania na własną rękę. Były Kenget Kamulos przypomniał sobie o sekretnym przejściu prowadzącym do wewnętrznych komnat budowli. Niestety obecnie było ono strzeżone i zostaliśmy wtrąceni do lochów.

Po wydostaniu się z celi i przebyciu kilometrów korytarzy w końcu udało nam się wrócić do zamieszkanych części jaskini. Korzystając z podpowiedzi Khunaga dotarliśmy do pokoju, w którym powinny znajdować się księgi z poszukiwaną przez nas wiedzą. Niestety, jak się okazało zostaliśmy przez niego wykorzystani do wyrównania porachunków z Cairnainem, obecnym przywódcą Kenget Kamulos. Po krótkiej kłótni rozpoczęła się walka, a my musieliśmy stanąć po stronie Khunaga, aby ocalić życie. Na samym początku bitwy przeżyliśmy szok, gdyż w Cairnaina wstąpił sam bóg Kamulos! Mimo tego, po długim i zaciętym pojedynku wyszliśmy z niego zwycięsko! Zaskoczeni akolici pozwolili nam zabrać zwój z zapisaną tajemnicą zakonu, a następnie, obawiając się paniki wśród nowicjuszy, wyprowadzili nas bocznym wyjściem.

UMAJO

Po wykonaniu pierwszej części zadania udaliśmy się do Umajo. Burmistrz po wysłuchaniu naszej historii zgodził się pomóc i polecił abyśmy porozmawiali z Kossottem. Jest on członkiem miejscowej gildii rzemieślników i najczęściej można go spotkać w pracowni. Początkowo nie mogliśmy zdobyć klucza do warsztatów. Merdger stanowczo odmówił i powiedział, że ani on, ani Zebanno nie wpuszczą tam obcych. Na szczęście jego kolega był mniej uparty i gdy obiecaliśmy przetestować jego wynalazki dał nam klucz.





Po długich poszukiwaniach znaleźliśmy Kossotta, ale ten w zamian za swoją wiedzę zażądał tajemnego zaklęcia znanego wyłącznie Górskim Księżom. Nie mieliśmy dużego wyboru, więc wróciliśmy do miasta i poszliśmy do gildii górników. Niestety, mnisi nie chcieli zdradzić nam swojej tajemnicy dobrowolnie, a ponadto ostrzegli żebyśmy nie wchodzili do tunelu w czasie ceremonii, bo pożałujemy. Takie pogróżki oczywiście nie mogły nas zniechęcić i po krótkiej chwili znaliśmy już zaklęcie, które przekazaliśmy Kossottu. On także dotrzymał umowy i przekazał nam wiedzę swojej gildii. Teraz mogliśmy wrócić na Dji Cantos. Oświeceni natychmiast przystąpili do rytuału tworzenia Ziarna, które miało zniszczyć Toronto i ocalić Albion.

TORONTO

Ponieważ Joe mógł być bardzo pomocny na pokładzie statku, więc po krótkiej dyskusji wybraliśmy osobę, którą zastąpi w drużynie. Pod osłoną mroku dostaliśmy się niepostrzeżenie na statek i korzystając z zaskoczenia puściliśmy film przedstawiający prawdę o planecie. Oczywiście takie działanie przywołało strażników, ale udało się ich pokonać. Przed zejściem na poziom serwisowy, na prośbę Joego zabraliśmy specjalny śrubokręt. Przy jego pomocy udało nam się odkręcić kilka płyt i uszkodzić mechanizmy sterujące laserami.

W pewnej chwili moją uwagę przykuły kolorowe światełka na ścianach i wiedziony przeczuciem zanotowałem ich kombinację. Joe, mało, przydatny w walce mógł się wykazać przy zepsutych drzwiach. Udało mu się je naprawić, dzięki czemu ominęliśmy całą armię robotów. Jednak najwięcej kłopotów sprawiła nam ruchoma ściana, która chowała się dopiero po uaktywnieniu odpowiednich płyt.

Korzystając z notatek stworzyliśmy kształt przypominający literę „ó" i szykując się na ciężką walkę wcisnęliśmy przycisk. Zgodnie z oczekiwaniami androidy znajdujące się w sąsiednim pomieszczeniu zaatakowały nas i tylko cudem udało nam się uratować. Zdobytą kartą otworzyliśmy drzwi i biegiem ruszyliśmy w stronę pomieszczeń reaktora. Dzięki mojemu opanowaniu udało się przekonać znajdujących się tam strażników, aby dali nam przejść.

Pewni sukcesu podeszliśmy w stronę reaktora, gdy nagle... cylinder stojący obok drzwi ożył. Był to pokładowy komputer, posiadający praktycznie niezniszczalny pancerz i dużej mocy laser. Po chwili walki wyszło na jaw, że nie mamy żadnych szans, więc desperackim rzutem umieściłem Ziarno w reaktorze. To co zaszło później przeszło nasze najśmielsze oczekiwania. Ziarno... po prostu zaczęło rosnąć wchłaniając energię reaktora i niszcząc statek. Po krótkiej chwili, w miejscu gdzie kiedyś dumnie stało Toronto, piętrzyła się ku niebu porośnięta bujną roślinnością góra. Z niedowierzaniem patrzyliśmy na ten cud natury i dopiero po dłuższym czasie dotarło do nas najważniejsze... Albion został ocalony!!!

C(w)alineczka

BlueByte'96

PC DOS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 8 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) — **132 zł**

Za: świat nie wzorowany na AD&D, dużo tekstu, postaci i przedmiotów, śródziemnomorski klimat
Przeciw: trochę zbyt staroświecki, brak pomysłów





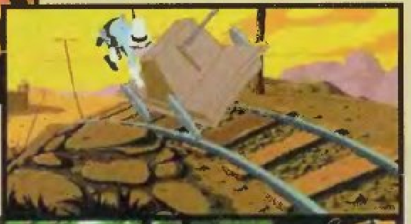


DEMO – CD'38

Jak każdy kowboj przemierzałem prerie Dzikiego Zachodu poszukując przygód, o których może przeczytaliście już co nieco w poprzednim numerze. Gdy udało mi się znaleźć dobrą robotę na farmie w Teksasie, po dwóch dniach niezadowolony z mej pracy chlebodawca wylał mnie. Raz na wozie, raz pod wozem – podjąłem więc decyzję o opuszczeniu stanu.









Pewnego dnia przejeżdżając przez góry w Arizonie usłyszałem strzały. Natychmiast wbiegłem na wzniesienie, aby zorientować się w sytuacji. Ujrzałem, jak trzech opryszków strzela do bezbronnego człowieka. Błyskawicznie wyciągnąłem sztucer i zrobiłem z nimi porządek. Uratowany przedstawił się jako Buck, obwoźny handlarz. Zdradził, że przyczyną całego zajścia była jedna z trzech Czaszek Tolteców, będących podobno kluczem do wielkiego skarbu. Poprosił mnie o podanie eliksiru życia, który miał w kufrze. Przez omyłkę przyniosłem płyn na porost włosów, po wypiciu którego handlarz wyzionął ducha. Bynajmniej nie przejęty tym co się stało zabrałem Czaszkę i odjechałem. Niestety, podczas przeprawy przez kanion zostałem postrzelony przez jednego z bandytów, których wcześniej przegoniłem, straciłem też cenną zdobycz. Gdy wróciłem do przewróconego wozu zastałem dwóch mnichów przeszukujących ciało Bucka. Jeden z nich odszedł w kierunku miasta zwanego Big Town, a drugi wziął się do kopania grobu.

Wyczołgałem się z zarośli, schowałem handlarza do wozu i zagadnąłem brata Fatty. Ten zdziwiony zniknięciem trupa zaczął biegać w kółko tak, że można było zwinąć mu kilof, niestety w kawałkach. Następnie palnąłem mnicha kijem w łeb i ściągnąłem zeń habit. Okazało się, że brat Fatty to generał Lardbelly – przywódca meksykańskich rewolucjonistów, którego poszukuje cała armia francuska. Jednak nago nie mógł się swoim ludziom pokazać. Potrzebował broni, zrabowanego mu orderu i sombrera.

Warner Interactive'96

PC DOS **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 4 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor **zapowiedź: grudzień**
Optimus [illegible] (PC CD)

Za: grafika, muzyka i niezłe jaja
Przeciw: bezduszna gra aktorów

W mieście poszedłem do stajni. Z wiadra wyjąłem śrubę, a przez okno na strychu strąciłem tabliczkę z literą P. Zabrałem ją i skierowałem się do saloonu. Osiłka, pełniącego funkcję bramkarza, zmyliłem paroma chytrymi odpowiedziami (A, A, A, A, C, C). Od głupiej tancerki mieszkającej na piętrze dowiedziałem się, że szefowa trzyma pieniądze w poduszce. Siedzący przy barze rewolwerowiec należał do szajki napotkanej w kanionie. Wydobyłem od niego informację, gdzie ukrywa się jego jednooki szef Dickson, a od barmana flaszkę po whisky. Pustą, gdyż Liga Antyalkoholowa wprowadziła całkowity zakaz produkcji i spożywania napojów wyskokowych. Nawet kawy w barze nie było, ale to już z powodu braku czajnika.

Na etykietce butelki narysowana była mapa lasu z zaznaczoną ścieżką do gorzelni. Siedząca obok saloonu stara krawcowa poprosiła mnie, abym zawołał jej syna Bobby'ego. Znalazłem go w sklepie i kazałem odwiedzić staruszkę, a sam wziąłem się do plądrowania. Łupem padło cygaro, marchewka, kawa, cukier i krakersy. Na zewnątrz, w skrzyni, znalazłem polana i pobiegłem do banku, założyć konto i pobrać kredyt. Udało mi się wyciągnąć aż 40 dolców.

W areszcie był tylko zastępca szeryfa. Próbował spisać inwentarz, ale ciągle coś mu nie pasowało. Zwróciłem uwagę, że czajnik powinien być w saloonie, po czym go otrzymałem. Nie zaniosłem go oczywiście barmanowi, tylko nalałem doń wody ze zbiornika na stacji kolejowej. Po wkręceniu śrubki drezyna nadawała się do jazdy.

Pierwszym przystankiem była wioska Apaczów. Wyciągnąłem z rusztowania nóż i poszedłem do muzeum. Pośrodku namiotu, na stole, spoczywała Czaszka. Przewodnik pozwolił jednak wyjąć tylko zapałki z koszyka stojącego na ziemi. Strażnik pilnujący namiotu wodza obiecał, że wpuści mnie, ale pod warunkiem, że dojdzie do przekupstwa.

W lesie ściągnąłem dziurawy balon z pierwszego drzewa, a z drugiego zdrapałem nożem gumę do żucia. Spotkałem tam gorzelnika Toma, załamanego brakiem roboty. Postanowiłem mu pomóc i przynieść składniki whisky. W zamian mogłem zabrać wędkę, która przydała się już za drzwiami. Wyłowiłem nią trąbkę wojskową.

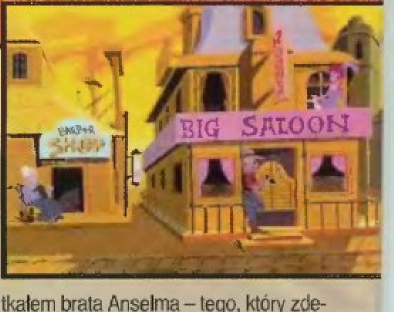
Następnie zajrzałem do Fortu Apache. W kuchni włożyłem do pieca polana i podpaliłem, po czym wsypałem do czajnika ziarna kawy i postawiłem całość na ogniu. Po chwili kawa była gotowa. Wychodząc zabrałem jeszcze z szafki butelkę pikantnego sosu. W pobliżu kuchni odkryłem klapę w podłodze. Otworzyłem ją i wędką wyciągnąłem kilka lasek dynamitu. Potem porozmawiałem ze strażnikiem i słuchając jego instrukcji zatrąbiłem – w ten sposób zdobyłem flagę. W pokoju naprzeciwko wejścia do fortu kąpał się pułkownik Leconte. Poprosił o ręcznik, którego rolę znakomicie spełniła flaga.

Pułkownik ubrał się i wyszedł na dziedziniec. Korzystając z jego nieobecności zakradłem się do opuszczonego mieszkania. Zabrałem gąbkę i brudny uniform, który zaniosłem do pralni. Na miejscu przywłaszczyłem sobie miskę z ryżem. W czystym już ubraniu znalazłem klucz do drzwi w pokoju Leconte'a, jednak zanim je otworzyłem położyłem na dzwonku mokrą gąbkę. Dałem sobie na razie spokój z sejfem. Jeszcze tylko wrzuciłem beczkę-wannę na drezynę i mogłem wracać do miasta.

Stamtąd udałem się do kanionu, a następnie do klasztoru. Śpiącemu szpiegowi wlałem do ust kawę i wydobyłem zeń informację na temat kryjówki rebeliantów. Od strażnika otrzymałem francuski tytoń i wróciłem do wioski indiańskiej. Na naradę z wodzem i senatorem dostałem się po przekupieniu Apacza gumą do żucia. Przed wypaleniem fajki pokoju dosypałem własnego tytoniu. Rozpoczął się jakiś pogański obrządek, a ja szedłem ponownie do namiotu wodza i z kotła wyjąłem ziarna zboża. Następnie zajrzałem do mieszkania doktora – oględziny zaowocowały świeczką i flakonikiem z zaczarowaną chmurką. Postanowiłem odwiedzić cmentarz. Zmontowanym kilofem rozkopałem ziemię, posadziłem ziarenka i podlałem je używając chmurki. Wyrosła pszenica, której nie omieszkałem zabrać ze sobą. Papugę nakarmiłem krakersami, po czym błyskawicznie schowałem ją do kapelusza. Odchodząc zdjąłem z drzewa linę.

W mieście, na stacji nalałem do beczki wody ze zbiornika, po czym wrzuciłem do środka cukier i zboże. Substancję zamknąłem w baryłce przy pomocy znaku z literą P i pojechałem do gorzelni. Tom osobiście przetestował nowy trunek, tyskacz smakował również Apaczom. Kiedy wszyscy zasnęli, nabrałem do pustej butelki alkoholu i zwędziłem Czaszkę. Niestety potknąłem się, a moja zdobycz wypadła i potoczyła się pod nogi pułkownika Leconte, atakującego wraz z oddziałem wioskę. Jedynym Indianinem, który próbował interweniować, był tłumacz Byk, notabene absolwent Harvardu. Skończył w celi Fortu Apache.

Po tym zajściu wróciłem do miasta. Wstąpiwszy do kościoła, w zakrystii spotkałem brata Anselma – tego, który zdeponował w banku Czaszkę. Posadziwszy papugę na konfesjonale włożyłem świecę do świecznika i zapaliłem. Nie była ze zwykłej parafiny – ksiądz dyżurny jak się sztachnął, to zaczął wychwalać Kaina i pleść inne brednie. Poprosiłem, aby zawołano brata Anselma w celu wysłuchania spowiedzi. Gadała co prawda papuga, ale ludzkim głosem, więc mnich nie zauważył różnicy. W międzyczasie z zakrystii zwinąłem kwit bankowy i rewolwery schowane w kufrze.



W banku przebrałem się w habit, okazałem weksel i zażądałem wydania Czaszki. Ponieważ sejf się zaciął, zacząłem biadolić na temat nieodpowiedzialności i grozić rozgłoszeniem tej wpadki wśród mieszkańców Big Town. Na potwierdzenie tych słów, już we własnym stroju poprosiłem o zamknięcie konta. Bankier, przerażony widmem bankructwa i upadku instytucji, upadł na kolana i błagał o pomoc w otworzeniu sejfu. Laska dynamitu i jedna zapałka wystarczyły. Anselma w napadzie szału szeryf posadził w areszcie, skąd został potem przeniesiony do Fortu Apache.

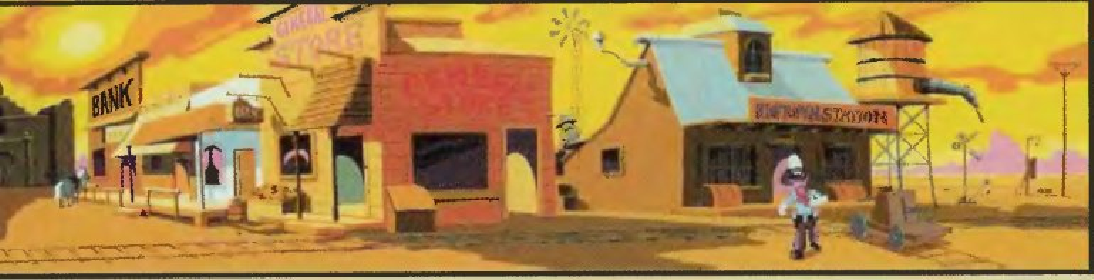
Zaniosłem krawcowej balon do pocerowania, a potem wszedłem do saloonu. Na piętrze użyłem magicznej chmury – mogłem zabrać z parteru wiadro. Przy jego pomocy wydobyłem ze studni Czaszkę i słuchawki lekarskie. Natychmiast rozdzieliłem oba przedmioty, po czym poszedłem do stajni. Poczęstowałem osła marchewką i szybko zdjąłem mu z głowy sombrero.

Na balkonie nad saloonem wypoczywała burdelmama Mimi. Potwierdziła (A, C, E, B, D), że w jednym z pokoi ukrywa się Dickson. Na balkon dostałem się z dzwonnicy kościoła. W szufladzie szafki stojącej obok łóżka, na którym spał jednooki, znalazłem książkę. W drugim pokoju dorwałem poduszkę. Zawierała sto dolców, co wyszło na jaw po rozpruciu jej nożem.

Wróciłem potem do Fortu Apache. Obok pralni mieściła się siedziba Ligi AA, dwóch jej założycielek pilnował porucznik. Po kilku rozmowach z wszystkimi obecnymi ofiarowałem wojskowemu whisky. Alkohol zadziałał i zaniepokojone kobiety poszły zająć się nieszczęśnikiem zostawiając bez opieki zbiór orderów. Była wśród nich Gwiazda Wolnego Meksyku zrabowana Lardbelly'emu. I to razem z korkociągiem. Generał bardzo się ucieszył, gdy otrzymał sombrero, rewolwery i order. Pobiegłem poszukać kryjówki rewolucjonistów (na prawo od ka-



Gdzie jest trzecia czaszka? Pyta Józef Tkaczuk



nionu). Gdy ją znalazłem, od razu zaprowadziłem tam Lardbelly'ego.

Szybko ułożono plan ataku na okupowany klasztor – element zaskoczenia, człowiek w środku i wsparcie z powietrza. Pomogłem przy ostatniej części

3 SKULLS OF THE TOLTECS
CZĘŚĆ 2

planu – zaoferowałem balon i napełniając go gorącą parą z kotła przyczepiłem do wielkiego kosza. Wychodząc zabrałem fałszywe karty i popędziłem do saloonu na partyjkę pokera z szeryfem i Dicksonem. Mając przygotowane cztery asy (USE FAKE MONEY+ACES) postawiłem sto dolarów, na co stróż prawa odpowiedział gwiazdą szeryfa, a jednooki złotą Czaszką. Po chwili na stole pojawiło się osiem asów i wraz z Dicksonem znalazłem się w areszcie.

Strażnik szybko dostał w głowę znalezionym kamieniem (schowany na lewo od drzwi), a jednooki rzutką w tyłek. Wyjąłem ją i przy jej pomocy ściągnąłem linę z pierścienia zwisającego z sufitu. Całość zakończyła się późno w nocy i trzeba było zmykać oknem.

Z nieprzytomnym opryszkiem na plecach poczłapałem na stację kolejową i przełożyłem zwrotnicę w momencie, gdy widoczne w oddali koło wiatraka pod wpływem mocniejszego powiewu przyspieszyło. Telegrafista wybiegł, poprawił zwrotnicę i... dostał w twarz drzwiami zamykanymi przez wiatr. W budynku robiącym za dworzec i pocztę zarazem znalazłem książkę z alfabetem Morse'a, przeczytałem ją i nadałem wiadomość. Przejeżdżający pociąg przeciął mi kajdany i uwolnił raz na zawsze od Dicksona. W areszcie leżały moje wszystkie przedmioty i jakiś klucz. Miałem już dwie Czaszki.

Znów udałem się do Fortu Apache. W kuchni otworzyłem korkociągiem butelkę sosu i polałem nim ryż. Miskę postawiłem na ogniu. Strażnik pilnujący więzienia był bardzo głodny, ale nie chciał opuścić posterunku przed dzwonkiem na obiad. Pobiegł dopiero, gdy usłyszał dźwięk trójkąta zawieszonego obok kuchni. Kluczem znalezionym u szeryfa otworzyłem izolatkę, wewnątrz siedzieli Byk i Anselm załamani utratą Czaszek. Byk dał się przekonać, że sejf można otworzyć używając słuchawek lekarskich. Odwróciłem uwagę pułkownika Leconte rozmową, a w tym czasie Byk przekradł się do sejfu. Otworzył go, ale obaj wpadliśmy w ręce Leconte'a.

Chyba dla wszystkich, którzy znaleźli się przy biurku pułkownika, wielką zagadką było istnienie czwartej Czaszki, która leżała obok trzech poprzednich. Nim sprawa zdążyła się wyjaśnić, Apacze zaatakowali fort. Zapalona strzała trafiła w dynamit i francuska placówka zniknęła z powierzchni Ziemi. Przedtem jednak każdy z zainteresowanych, tzn. Byk, Anselm, Leconte i ja zabrał po jednej Czaszce. Znalazłem się przy wodospadzie. Wspiąłem się po skałach, zarzuciłem linę na wystający gzyms i wskoczyłem do wody. Trafiłem do jaskini, która była tajnym przejściem do klasztoru. Siedzący w saloonie Leconte i Anselm dali się namówić do przystąpienia do spółki, byle tylko dostać się do skarbu Tolteców. Gdy pułkownik dostał strój francuskiego wojaka od razu pobiegł do klasztoru aby wesprzeć rewolucję. Anselm bez żadnych prezentów poszedł nad wodospad czekać na wojska Lardbelly'ego. A ja oznajmiłem generałowi gotowość do ataku, po czym wsiadłem do balonu.

Rzucony dynamit otworzył przejście od wodospadu, ale jakaś zabłąkana kula przedziurawiła balon i musiałem lądować na klasztornym dziedzińcu. Chyłkiem dobiegłem do drzwi i wszedłem do środka. W pomieszczeniu więziennym (na lewo od wejścia) przekręciłem koło otwierając tym samym celę, w której znalazłem kulę armatnią. Wróciłem na korytarz.

Za ostatnimi drzwiami zastałem dziwną szafę – jej szuflady okazały się być drabiną. Wąż podłączyłem do kurka w beczce i wychodząc przez okno przeciągnąłem go do otworu nad wrotami z prawej strony dziedzińca. Zapałka rzucona na stertę książek polanych łatwopalnym płynem wystarczyła, aby dwóch francuskich żołnierzy złożyło broń. Wycofawszy się na dziedziniec użyłem liny, dzięki czemu dotarłem do armaty. Obróciłem ją i wystrzeliłem kulę prosto w szczyt klasztoru. Postawiłem armatę w starej pozycji i zszedłem na dół, klasztor był zdobyty!

Anselm i Leconte już badali bibliotekę w poszukiwaniu jakiejś zielonej książki. Znalazłem ją za schodami i wyjąłem zeń klucz, posłużył do otwarcia drzwi na szczycie wieży. W trójkę weszliśmy do jaskini i postawiliśmy Czaszki na podestach. Góry zaczęły się trząść, aż mnich i pułkownik uciekli. Kiedy wszystko ucichło, zabrałem się do oględzin jaskini. W lewej części znalazłem znak słońca, które po dotknięciu zmieniło się w księżyc. Za zasłoną namalowany był fresk ilustrujący trzy cokoły i Czaszki. Grotę opuściłem tunelem prowadzącym w prawo.

Znów pojawiłem się przy wodospadzie. Nie opodal czekali już Anselm i Leconte. Wskoczyliśmy na piedestały i unieśliśmy Czaszki. Ukazało się wejście do jaskini kryjącej skarb Tolteców! Oczywiście żaden z nas nie chciał się dzielić zdobyczą, więc wywiązała się strzelanina. W pewnym momencie grota zaczęła się walić. Uciekłem tylko ja, a zdobyty kryształ wystarczył, aby dalej prowadzić spokojne życie z dala od Arizony i innych atrakcji.

Bamse





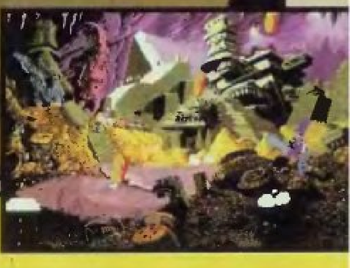
















Wchodzimy do menu jakiegoś miasta i wybieramy opcję REPAIR i REPAIR FLEET. Dzięki tym czynnościom mamy z głowy wszystkie niezbędne wydatki.

Jeżeli posiadamy jakieś środki to możemy pokusić się o zakup nowego hercusia. Zaczynamy od zakupu pilota w BIODERM FACILITY/BIOVAT. Pilot nie musi być najdroższy, ale powinien mieć dużo wysokich wskaźników.





Nie ma co ukrywać. Od czasu UFO żadna gra nie dostarczyła mi tylu emocji co CYBERSTORM. Gdy pierwszy entuzjazm minął, przyszła refleksja, że gra nie jest ani zbyt skomplikowana, ani zbyt trudna. Gdzie więc tkwi sekret jej uniwersalności i miodności?

WIELOSTRONNY ATAK

Zaatakowanie przez SIERRA w ubiegłym roku odbiorcy wielobodźcową grą CONQUEROR AD 1086 (opis w SS'37) nie zakończyło się sukcesem, ponieważ wszystkie wątki rozgrywki znajdowały się zbyt daleko od siebie. Gracz nie potrafił docenić w jednej grze elementów gospodarczych (dość trudnych) ze zręcznościowymi i strategicznymi.

W CYBERSTORM rzecz ma się zupełnie inaczej. Gra ma wyraźnie zakreśloną fabułę, której podporządkowane są proste i zrozumiałe elementy wzięte z managerów (dobór załóg i broni), strategii (wybór i planowanie bitew). Gracz nie bywa zmęczony grą mimo wielu możliwości jakie mu ona daje, ponieważ nie są one obligatoryjne. Nie jest więc atakowany tym, że musi coś zmienić lub zrobić. Może to wykonać i dlatego jest to takie przyjemne.

CYBERSTORM atakuje gracza również przyjemną grafiką, doskonałym dźwiękiem i animacjami (są naprawdę super – wystarczy podać, że u robota bojowego na polu bitwy widać dymek z km-ów czy ogień z rakiet, a przecież jego sylwetka ma około 1-2 cm wysokości). Gdy dodamy do tego bardzo przejrzysty i wygodny interfejs zobaczymy grę, w którą można pograć kilkanaście wieczorów nie zmagając się z burymi plamami na monitorze czy zastanawiając się co dalej zrobić.

JAK ZWYKLE GDZIEŚ W ODLEGŁYCH CZASACH

Sama fabuła gry i jej otoczka jest znana i powtarzana w wielu produkcjach. Ci, którzy grywali w planszówkę BATTLETECH nie będą więc mieli trudności z wczuciem się w epokę i klimat. Otóż w przyszłości zamiast konwencjonalnych wojsk, walkę prowadzi się przy pomocy skomplikowanych maszyn bojowych sterowanych przez pilotów przerobionych okrutnie po to, by można było ich połączyć w jedną całość z maszyną. Armie tego żelastwa (czy aby żelastwa?) przewalają się przez liczne planety gruchocząc się nawzajem.

I tu wkraczasz ty, służąc UNITECH CONSORTIUM za pomocnika w rozwalaniu maszyn Cybernetyczyków. Do twoich stałych zadań będzie odtąd należało zbieranie rudy na planetach, ochrona własnych lub atakowanie baz wroga, walka na wyniszczenie, przeprowadzanie zwiadu. W trakcie tych działań konsorcjum będzie płaciło ci według ustalonej stawki za rudę i każdą przeprowadzoną akcję, abyś mógł kupować nowe maszyny bojowe, wymieniać stare czy też wynajmować pilotów.

MISSION CZYLI MISJA

Całość składa się z trzech sekwencji mierzonych zdobywaniem trzech kolejnych głównych baz przeciwnika. Ale by zdobyć każdą z nich, musisz rozegrać kilka innych misji, bo ze sprzętem i pilotami, których masz na początku daleko nie zajedziesz.

Misje polegające na zbieraniu rudy nie przynoszą chwały, ale za to dają pieniądze. Nie trzeba tu raczej walczyć z wrogiem tylko szybko zebrać towar z ziemi (specjalnymi zgarniarkami) i wiać. No chyba, że masz już takie siły, że możesz w ogóle nie myśleć o rudzie tylko wygnieść robactwo buciorami.

Inne misje w zależności od rezultatu przynoszą ci mniejszą lub większą chwałę, awans (możesz dowodzić większą ilością maszyn) i postęp technologiczny (lepsze bronie, pancerze). Kluczem do sukcesu jest wyważenie proporcji między poszczególnymi rodzajami misji, ponieważ zbyt szybki awans i postęp technologiczny przyprawi cię przy braku środków finansowych o palpitację serca i tak naprawdę nic nie da.

Autorzy gry, jak na znakomity produkt i firmę przystało, umożliwili graczowi odbycie małego treningu. W opcji QUICK ENCOUNTER można ustawić sobie jeden z 23 światów (różna siła ciążenia, warunki meteo, przyroda i krajobraz), jeden z 13 poziomów technologicznych własnych sił, rodzaj misji i potęgę wroga. Dzięki temu nie marnując czasu gracz staje się mistrzem i może od razu rozpocząć grę na poziomie HARD (ponieważ niestety gra nie jest zbyt trudna).

HIGIENA PRACY

By bezstresowo przejść grę czerpiąc z niej największą radość, warto pamiętać o kilku krokach porządkujących nasze działania. Po zakończeniu misji pierwszą rzeczą jest udanie się do BIODERM FACILITY i MEDVAT. Tam uzdrawiamy (HEAL ALL) wszystkich pilotów z wpływów toksyn. Następnie przechodzimy do HERC BAY gdzie w MANAGE HERCS zarządzamy wszystkimi maszynami bojowymi. Następnie w HERC BAY/PURCHASE NEW HERC kupujemy wybraną maszynę. Od razu dodajmy, że warto kupować wersje podstawowe (BASE) bo i tak resztę wyposażenia sami sobie dokupimy. Dlatego też niech nas nie zwodzą nowe nazwy typów już znanych ponieważ mają kilka gadżetów, które stare typy tego samego rodzaju mają dzięki nam już dawno.

W MANAGE HERC możemy dokonać upgrade'u nowiutkiego sprzętu. Ważny jest pancerz, tarcza, napęd, komputer, sensory, ochrona pilota, czyli prawie wszystko. Z dodatków warto kupić najlepszy system mylenia przeciwnika (JAMMING), dodatkowy napęd i przede wszystkim naprawiarki (w czasie bitwy można naprawić zepsute elementy).

Najważniejsza jest jednak broń. Jej wybór należy do gracza (to eksperymentowanie jest chyba najfajniejsze), ale można i trzeba trzymać się kilku wskazówek. Nie warto więc kupować zbyt dużo urządzeń korzystających z energii, bo w trakcie walki wyczerpią nam się baterie. Najogólniej rzecz biorąc obowiązuje nas zasada otwieracza do konserw i wypełniacza. Otwieraczem do konserw są bronie, które niszczą tarcze lub tarcze i pancerz (przy opisie broni trzeba zwracać uwagę na liczbę niszczonych punktów tarczy, pancerza i punktów penetracji wewnątrz). Ich ogień niszczy tarczę ochronną wroga i ją zdejmuje. Teraz do wal-

DEMO – CD'40

MISSION FORCE: CYBERSTORM

ki wejść powinny wypełniacze czyli kaemy, lasery, działa i inne wedle uznania. Na koniec dobrze jest też mieć jakieś rakiety (przykładowe uzbrojenie to 2 lasery, 2 km DESTROYER, 2 rakiety SP lub 4 PBW, 2 rakiety SP+).

Gdy sprzęt już jest gotowy, poprzez kliknięcie na jego nazwie możemy nadać mu własne miano (typowe walnięcie butelką szampana). Nazwy mogą być od piekielnych (BELZEBUB) po antyczne (ZEUS) czy jak sobie gracz umyśli.

Po tej zabawie trzeba jeszcze podłączyć do sprzętu pilota (co nam z genialnych maszyn w hangarach gdy podczas lotu do celu połapiemy się, że kogoś nie ma z nami). Dokonujemy tego w BIO-DERM FACILITY/LINK. Tak podłączonego pilota warto jeszcze podszkolić w wirtualnej rzeczywistości (VR TRAINING). To da nam lepiej strzelających i prowadzących maszyny gości na polu walki, dlatego warto zostawić sobie na tę inwestycję parę tysiączków w banku.

Dodatkowo w menu LINK, VR TRAINING i MEDVAT możemy klikając na nazwisko pilota nadać mu nowe, wymyślone przez nas. Te proste zagrania powodują, że zarówno sprzęt jak i piloci stają się dla gracza bardziej znani i związuje się on z nimi emocjonalnie (coś jak w UFO).

TRUDNE POCZĄTKI

Początek gry załamuje każdego. Tu mi w SS opisywali takie cuda, na treningach też sterowałem niezłym szmelcem, a tu takie g... mi dali. Nic to. Kilka lotów w poszukiwaniu rudy i można zacząć myśleć o lepszych typach.

Pnąc się po kolejnych szczeblach przekonamy się, że nieduże maszyny typu SENSEI (ale nie więcej niż dwie) mogą wyposażone w katiusze stanowić niezłe wsparcie ogniowe dalekiego zasięgu, a także ustawione w drugiej linii stanowić rezerwę ogniową do zwalczania drobnicy wroga.

Kośćcem naszej armii (do czego powinniśmy dążyć) powinny być ze 2 ANIHILATORY, 4-6 DAEMON'ów, 2 PAGANY i 2 SENSEI. Zapewni to nam olbrzymią siłę ognia, obrony i szybkości. W trakcie rozwoju nie ma co kupować OGRE'ów, ale gracz sam winien decydować o składzie i doborze swoich oddziałów.

Przy kompletowaniu sił warto kierować się znowu zasadą różnorodności i pamiętać o tym, że w walce maszyny będą działać w grupach. Można więc formować sobie w myślach docelowe pododdziały – 2 duże maszyny przełamujące, 1-2 szybkie średnie maszyny dokańczające rannych i mniejszych wrogów, 1 maszyna wsparcia ogniowego i zabezpieczenia przed drobnicą.

BITWA

Bitwa rozgrywana jest na obszarze w kształcie sześciokąta podzielonego na klasyczne heksy. Bitwa toczy się w turach ruchu/ognia naprzemiennie. Trzeba przyznać, że widok planszy i maszyn jest przepiękny, a obsługa sterowania bardzo wygodna. Gracz steruje tu maszynami widzianymi z góry i z boku. Jest to więc w pełni strategia, a nie jak do tej pory w tego typu grach poświęconych takim maszynom – strzelanka.

W trakcie starcia trzeba wykorzystywać wszelkie możliwe załamania terenu, ponieważ wpływa to na wielkość obszaru jaki wystawimy na strzał. Uprzedzając fakty wspomnieć znów należy o higienie w bitwie. Kończąc swój etap sprawdzamy każdą maszynę i dajemy jej z menu MOVE polecenie CROUCH. Przysiada ona na nogach zmniejszając powierzchnię trafienia. Poza tym w menu SHIELDS sprawdzamy każdą maszynę pod kątem ustawienia jej tarczy obronnej. Kliknięcie w danym punkcie strefy sześciokąta powoduje zmianę wartości odporności tarczy na danym kierunku. Oczywiście przed strzelaniem należy później pamiętać o powstaniu z kolan, bo inaczej będziemy mieli niekorzystny kąt strzału.

W trakcie fazy własnego ruchu należy tak rozstawić maszyny, by mogły się wzajemnie wspierać ogniem, by małe maszyny były w drugiej linii za silniejszymi i by dwie maszyny były zawsze tuż przy sobie po to, aby w walce zniszczyć jednego najsilniejszego nawet przeciwnika korzystając z tego samego kierunku strzelania. Ma to znaczenie gdy zniszczymy wrogą tarczę energetyczną.

Zniszczenie przeciwnika nie nastręcza trudności gdy posiadamy broń dobraną zgodnie z zasadą otwieracza do konserw i wypełniacza. Dwa pierwsze strzały (sterujemy kolejnością ognia poprzez klikanie na poszczególnych rodzajach uzbrojenia w menu FIRE) dobrej broni powinny otworzyć tarczę wroga, dwa kolejne zdrowo go zmieszać (kolor żółty lub pomarańczowy) albo nawet zniszczyć, a na koniec dwie rakiety dopełnią dzieła.

Gdy powyższe nie zadziała możemy nie dokopać przeciwnikowi, ponieważ nasze uzbrojenie będzie miało mniejszą skuteczność (gdy jest wroga tarcza to np. DESTROYER'y zadają 4 punkty straty, a przy braku tarczy 32 punkty strat). Dlatego też gdy maszyny działają parami, najpierw niech jedna próbuje otworzyć tarczę, później druga, a na koniec obie niech używają wypełniaczy i penetrujących broni.

Podczas zmagań można wspomóc pilota zastrzykiem pobudzającym (klikamy na jego twarz), ale lepiej zwiększać jego umiejętności w walkach i na wirtualnych treningach.

Gdy w ogniu walki nasze maszyny ucierpią, trzeba posiadać naprawiaczkę dostępną w bitwie

Sierra'96

PC [illegible] 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ [illegible] 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor [illegible] (PC CD)

zapowiedź: [illegible]

Za: fajna, porządna strategia

Przeciw: nic nowego — gierka jakich tysiące

w menu INTERNAL. Pomaga to przetrwać wiele ataków, chociać nie zawsze udaje się odtworzyć wszystkie elementy. Gdy przeciwnik skupi wszystkie siły na jednej naszej maszynie (a jest to typowa taktyka komputera) nie pomoże najlepsza naprawiaczka.

PODSUMOWANIE

CYBERSTORM jest rzetelnie i z polotem zrobioną strategiczną grą s-f. Wspomniana grafika, dźwięk i animacje zachwycają, interfejs świadczy o trosce o wygodę gry. Mimo wielu misji do wypełnienia, wielu miesięcy czasu growego, w trakcie których ubywają piloci kończący karierę (każdy ma określoną liczbę miesięcy w kontrakcie) gra się nie nudzi.

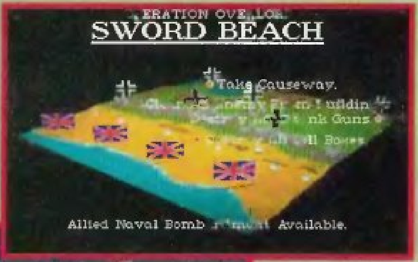
Dzieje się to za sprawą nie tylko sprawnie zrobionej technicznie strony gry, ale również dlatego, że SIERRA wykorzystała pewne uwarunkowania tkwiące w każdym z nas. Pogoń za pieniędzmi nie jest tylko nabijaniem kolejnych cyferek gdzieś na ekranie, ale wykorzystywana do polepszania sprzętu staje się narkotykiem. Gracz chce mieć więcej i to coraz lepszego technicznie sprzętu. Jednocześnie ambicją każdego jest zakończyć jak najszybciej zmagania z wrogiem. To powoduje wyścig z czasem, własnymi ułomnościami i stanem technicznym maszyn.

Nie ma co ukrywać. W CYBERSTORM po prostu trzeba zagrać, bo chociaż jest raczej musicalem niż operą w porównaniu z wielkimi grami ostatnich lat – to ma coś z uroku i klimatu najlepszych gier gatunku.

Berger











„Sztuka polega na tym, by pamiętać, że każdy żołnierz to jedno życie. Niebezpiecznie jest o tym zapomnieć."

Druga Wojna Światowa przez wielu uznawana jest za najtragiczniejsze wydarzenie tego świata, i nic w tym dziwnego. Wciągnęła przecież w swą orbitę 61 państw, około 1700 mln ludzi. Toczyła się praktycznie wszędzie: w Europie, Azji, Afryce Północnej, niemal na wszystkich morzach i oceanach. Pod broń powołano 110 milionów żołnierzy, w wyniku wojny życie straciło ok. 55 mln ludzi, natomiast straty materialne oszacowano na 260 mld dolarów. Dla porównania: w Pierwszej Wojnie Światowej wzięły udział (jedynie? aż?) 33 państwa (w tym 29 po stronie Ententy), do wojska powołano 70 mln ludzi, natomiast liczba zabitych to ok. 10 mln ludzi.



Druga Wojna Światowa prócz przykładu heroizmu i okrucieństwa stanowi bardzo wdzięczny temat dla strategicznych, żeby wymienić tu tylko znakomite STEEL PANTHERS czy WAR IN RUSSIA – dwie bodaj najważniejsze. Dlatego też zamieszczamy opis OFFENSIVE, niewątpliwie skromnej tzw. strategii zręcznościowej. Pisaliśmy już o niej na CD'38, wtedy opinie były szczególnie ciepłe. Oczywiście nie stał się cud i przez ten miesiąc ocena bynajmniej zbytnio nie wzrosła, ale mimo to z OFFENSIVE warto bliżej się zapoznać.

„6 czerwca 1 ·· roku wojna państw Zachodu z Niemcami wkroczyła w zupełnie nową fazę operacji. Podjęto decyzję przypuszczenia zmasowanego ataku na plaże Normandii i obie strony poczyniły odpowiednie przygotowania, które już osiągnęły zadowalające stadium. Zaszło wiele zasadniczych zmian. Wielka Brytania zawarła porozumienie ze Stanami Zjednoczonymi i z dnia na dzień zwiększały się naciski na jak najszybsze zakończenie wojny. Rosjanie także zaczęli stanowić coraz większe zagrożenie, zmuszając Niemców do wysyłania coraz to większych rezerw na front wschodni. I tak, po pięciu latach walk i ofiar niezliczonej liczby istnień ludzkich, pojawiło się przeczucie bliskiego końca..."

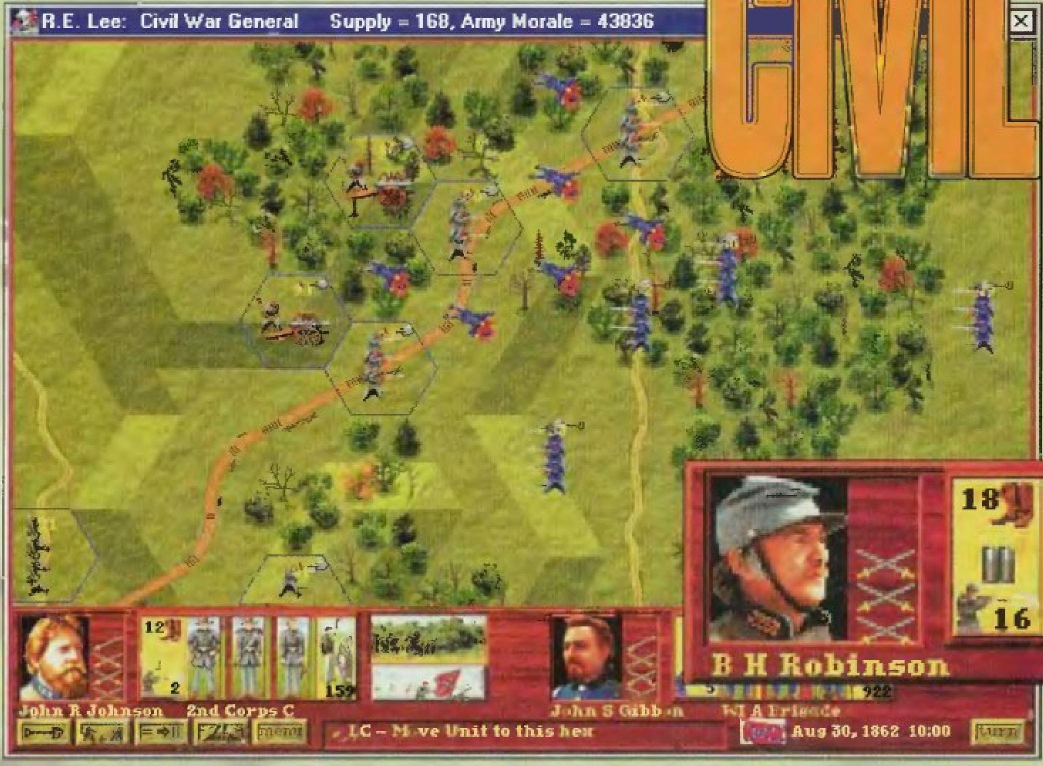
Rozgrywający się w latach 1944/45 OFFENSIVE: THE ULTIMATE STRATEGICAL COMMAND GAME pozwala na objęcie dowództwa nad wojskami alianckimi lub też żołnierzami Hitlera. Co ciekawe, kierując wojskami niemieckimi nie doprowadzi się do ich ostatecznego zwycięstwa w wojnie, wynik pozostanie zgodny z historią.



ROBERT E. LEE CIVIL WAR

Moda przychodzi i odchodzi. To banalne określenie oddaje dobrze pozycję na rynku opisywanej gry. Przepis jest prosty. Trzeba wziąć jakąkolwiek gierkę byle o wziętym temacie, dodać trochę multimedialnych gadżetów i ludziska będą walili drzwiami i oknami (jak po ARDENY, ze względu na niską cenę).

W dobie gier naprawdę przykuwających uwagę, którym firmy poświęciły sporo czasu i zdolności swych projektantów, niektórzy chcą się wykpić uprawiając kuglarstwo. Nieszczęściem SIERRY stało się to, że już w przypadku RISE & RULE OF ANCIENTS EMPIRES produkt okazał się klapą. Tym razem firma przygotowała produkt opierający się na legendzie najbardziej znanego (bo już nie najlepszego) dowódcy konfederatów (zwanych rebeliantami) – generała Roberta Edwarda Lee.



Przybliżeniem tej postaci dla gracza ma być giereczka (nie mylić z ukochanym przywódcą) składająca się z 8 bitew możliwych do rozegrania zarówno po stronie konfederackiej jak i unijnej oraz z kampanii (na którą składają się owe bitwy). W trakcie kampanii możemy pomiędzy bitwami za zaoszczędzone punkty zaopatrzenia kupować jednostkom lepsze



OFFENSIVE





Gra wygląda, co tu dużo mówić, ubogo. Niskorozdzielczościowe bitwy i piskliwa muzyka średnio oddają realizm prowadzonych przez nas bitew. Oddaje go za to chaos, jaki ogarnia gracza gdy zaczyna robić się za gorąco. Żołnierze nierzadko uciekają z pola bitwy, kwestionują rozkazy, czasem, poprzez dym i ogień ciężko połapać się, czy „ci to nasi czy nie". Bardzo fajnie zrealizowano efekty dźwiękowe; w trakcie imponujących eksplozji głośniki potrafią się trząść, w dodatku te potwierdzenia przyjęcia rozkazu... Alianci robią to precyzyjnie, rzec można dystyngowanie (chodzi tu o jednostki angielskie, swoją drogą czemu nie słychać tam Polaków?!), natomiast Niemcy odpowiadają krótkim, warkotliwym „Zum Befehl!" (czy jakoś tak).

OFFENSIVE różni się od innych action-strategy (COMMAND & CONQUER, „Z", WARCRAFT) neralnie jedną rzeczą – grafiką. A dokładniej, rzutem na pole akcji. Tu wydarzenia widziane są co prawda też z góry, ale pod większym kątem, a nawet izometrycznie. Do złudzenia robi to wrażenie trzeciego wymiaru i co dziwne, wrażenia tego nie niweluje schematyczna mapa.

Rozgrywające się w czasie rzeczywistym bitwy nie należą do specjalnie trudnych. Nie znaczy to, że OFFENSIVE da się ukończyć w ciągu dwóch, trzech wieczorów. Warunkiem spokojnej, bezstresowej rozgrywki są stalowe nerwy.

W OFFENSIVE panuje specyficzny klimat zamieszania, chaosu połączonego z wrażeniem zaszczucia, gdyż w tej grze (chyba jednej z nielicznych) granica pomiędzy byciem katem a ofiarą jest bardzo mała. Do dyspozycji gracza pozostawiono (prócz piechoty) wiele zróżnicowanych jednostek: czołgi, jeepy, samoloty, a nawet działa przeciwczołgowe. Swoją drogą, te ostatnie stają się bezbronne, gdy dopadnie je piechota z karabinami. Życie ułatwiają ciężarówki, którymi szybciej przewozić można wojska. W OFFENSIVE dużą rolę odgrywa także morale. Jako żywo, rośnie, gdy żołnierze odnoszą sukcesy, spada, gdy oddział ponosi straty. Natomiast, gdy zrobi się za gorąco, dość często wezwać można wsparcie z powietrza lub wody.

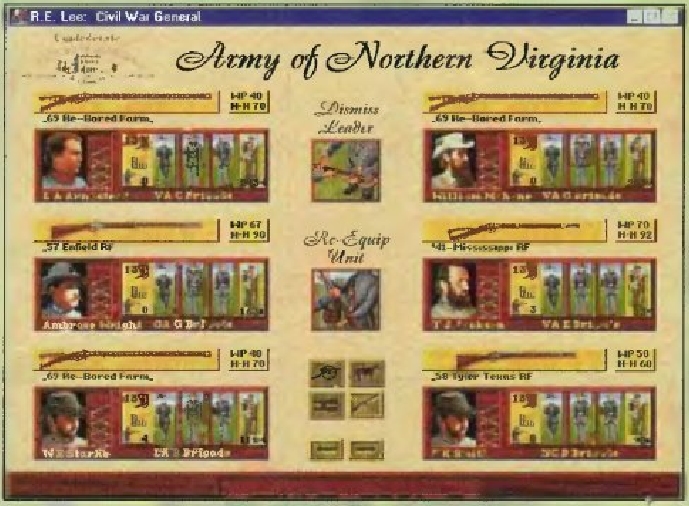
Oficjalnie mówi się, że nad THE ULTIMATE STRATEGICAL COMMAND GAME pracował sztab programistów przez ponad rok. Osobiście nie widzę tego „roku". Choć z drugiej strony, ileż to gier, o których mówiło się przez kilka ładnych lat, nie spełniło oczekiwań?

Mamut

Ocean '96 **70**

PC DOS **1 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HD
VGA/SVGA ■ SB 16
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) **135 zł**
Komentarz: Całkiem fajne, ale stanowczo za dro-

GENERAL



Można też zmieniać dowódców, itp. Mieszania niewiele, zabawy też.

Sama bitwa to taka lepsza gra planszówkowa. Mapa niby staranna, wyobrażenie oddziałów zaś raczej bardziej dziecinne niż mające coś wspólnego z wojną secesyjną. Śmieszy jednak wykonanie samej rozgrywki. Od wskaźników jednostek aż gęsto w helpie, ale w grze tego się po prostu nie czuje. To samo dotyczy dowódców.

W walce jednostki mogą przyjmować dwa szyki – linię i kolumnę. Starcie jest zazwyczaj niekorzystne dla atakującego, wszystko zależy od liczebności, terenu i wskaźnika morale oddziałów. Szybko jednak okazuje się, że gra polega na gromadzeniu kułaków pancernych gromiących odosobnione jednostki wroga (zyskujemy zaopatrzenie?). Na reszcie frontu okopujemy oddziały wsparte artylerią i trzebimy wroga. Jeśli sam chce się wystawić to proszę.

Od czasu do czasu należy sprawdzać morale (klawisz F11) i poprawiać je osłabionym poprzez odpoczynek i uzupełnienie lub okopanie i uzupełnienie. Po pewnym czasie udział gracza w bitwie staje się nużący i prawdziwą przyjemność przynosi udział w kampanii. Ale czy to wystarcza dla wybrednych osób (koneserów?), jakimi staliśmy się w dobie takich gier jak BATTLEGROUND GETTYSBURG – SS'33, SHILOH – SS'39 czy AGE OF RIFLES?!





By jakoś podnieść morale gracza dołączono do gry (a może odwrotnie) część obrazkowo-dźwiękową. Wiele tu o samej wojnie, taktyce, uzbrojeniu, dowódcach, bitwach itp. Ciekawe, ale... Ciągle jeszcze producenci nie przekonują tego typu produkcją. Ma się wrażenie chaotyczności i przypadkowości. Pierwsza lepsza książka przynosi większą wiedzę niż multimedialna kasza.

Tym niemniej dla tych, którzy lubią niewyszukane gierki dające wytchnienie między obiadem i kolacją, dla wszystkich młodych, początkujących graczy rzecz jest warta polecenia zarówno ze względu na walory edukacyjne (już niech lepiej sobie to obejrzą bo i tak książki nie przeczytają) jak i uwzględnienie w bitwach dowodzenia, morale i zaopatrzenia (a to trzeba docenić).



Berger

Sierra '96 **65**

PC WINDOWS '95 **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor **zapowiedź: grudzień**
IPS Computer Group (PC CD)



Płakałem długo i płakałbym może już do końca swego żywota, gdyby nie obowiązek wobec czytelników. A płakałem ze szczęścia, bo mi się na monitorze objawił świat z dziecięcych marzeń każdego domorosłego plastyka batalisty.

Któż z tzw. kreatywnych graczy nie uwielbia edytorów i gier do nich dołączonych? Zazwyczaj edytor prześciga samą grę czyniąc z niej nielatawe truchło. Są oczywiście chlubne wyjątki jak WARLORDS 2 (opis w SS'6), WARCRAFT 2 (SS'32). Należy do nich również właśnie opisywane AGE OF RIFLES.

Panowie z SSI spięli się i idąc od najnowszych dziejów czyli płodząc po drodze WARGAME CONSTRUCTION SET 2 TANKS! (SS'14) doszli do czasów gdy ślady Napoleona rozwiał już wiatr, a pole bitwy opanowały karabiny. Gra AGE OF RIFLES obejmuje skalą czasową lata 1840-1905 i jest naprawdę dobrą grą.

Na tle gry TANKS!, która była tylko wybornym edytorem, AOR wywołuje natychmiastowy entuzjazm. Obok znakomitego edytora, równie łatwego w obsłudze, opracowano z pełnym szacunkiem dla gracza niezłą gierkę. Dość powiedzieć, że gra ustępuje tylko w kilku miejscach tak ostatnio wychwalanej grze BATTLEGROUND GETTYSBURG (SS'33). Jej bogactwo i możliwości odkrywa się zaś w miarę jedzenia.

ACH TA EPOKA!

AOR jest grą średnią, w tym dobrym słowa znaczeniu, z niezłym dźwiękiem, dobrymi algorytmami i przeciętną grafiką. Jej najważniejszym atutem jest to, że wykorzystuje kilka niuansów zaniedbywanych w grach wojennych. Pierwszą rzeczą jest oczywiście epoka, w jakiej przychodzi nam staczać krwawe boje. XIX wiek gościł na monitorach w skórze gry FIELDS OF GLORY, WATERLOO oraz wielkich gier o wojnie secesyjnej. Ale tylko w jakichś potwornych szmirach mogliśmy potykać się z Zulusami, czy bronić Francji Napoleona III przed pruskimi obskurantami.

Drugą rzeczą jaka wręcz rozczula jest uwzględnienie w przebiegu rozgrywki wpływu morale i wyszkolenia jednostek na walkę. Przyznać trzeba, że to dziś coraz częściej uwzględniana rzecz, ale tu połączono ją z opcjami dowodzenia na polu walki, co czyni grę bardziej realistyczną.

Ostatnią rzucającą się w oczy zaletą jest łatwość w tworzeniu własnych scenariuszy i kampanii, dowolnego doboru strojów i uzbrojenia (w granicach zdrowego rozsądku i historyczności), składu oddziałów itp. Można się wyżyć do woli.

PLANSZÓWKA CZY SYMULATOR?

Pierwsze wrażenia z tej gry to wielkie zaskoczenie. Pierwsze jej wersje budziły niesmak tak pod względem grafiki jak i algorytmów. Grube chłopiska w waciakach (no bo to chyba nie były mundury) waliły w siebie bez pardonu, a w bitwie nie miało znaczenia czy atakujemy kolumną, linią czy też kolumną marszową.

Zamiast tego w pełnej wersji gry otrzymujemy świetną grafikę jednostek (ale na teren nie wystarczyło chyba czasu), niezłe algorytmy walki, rzeczywisty wpływ szyków i takie tam same naj...

Gra jest rozgrywana w oparciu o heksy i tury gry zróżnicowane w odwzorowywaniu jednostek czasu. Bitwy są bowiem rozgrywane w trzech skalach: pola przedstawiają 100, 200 i 400-metrowe odcinki (od ściany do ściany heksu) i także tury wyobrażają 10, 20 i 40 minut. W trakcie tury gry jednostki gracza mogą poruszać się po planszy, zmieniać szyki i walczyć.

W walce znaczenie ma nie tylko sam szyk całego oddziału, ale również to czy wysunie on przed swój front tyralierów, jak jest położony względem przeciwnika, czy jest zaopatrzony (tak, tak – uwzględniono również zaopatrzenie), dowodzony (oddział poza zasięgiem dowodzenia jest izolowany co oznacza, że porusza się o jedno pole i ma słabsze morale) i jaką zajmuje pozycję.

Ten krótki opis skomplikowania rozgrywki i wpływu różnorakich parametrów na walkę pokazuje jak wielki trud staje przed graczem gdy chce on osiągnąć zwycięstwo. A autorzy nie rozpieszczali użytkujących program. Scenariusze ukazują rzeczywisty układ sił na polu bitwy bez specjalnego naginania prawdy dla wyrównania szans (jedynym ustępstwem jest możliwość wyboru zwiększenia szansy danej strony w bitwie – ale to dziś w wielu grach standard).

Powstaje więc pytanie czy AGE OF RIFLES jest jeszcze grą czy już symulatorem ówczesnego, XIX-wiecznego pola walki. Odpowiedź jest trudna, ponieważ jak na grę jest tu za dużo elementów i ponadto istnienie edytora sugeruje, że dostajemy do ręki narzędzie do oglądu tamtych czasów i wyglądu starć. Z drugiej strony prymitywizm w oddaniu działania poszczególnych rodzajów broni i pewne sztywne reguły (obozy z zaopatrzeniem żywcem jak flagi ze STRATEGO) umniejszają predyspozycje AOR do bycia symulatorem.

Wydaje się, że kierunek biegnący od TANKS! poprzez AGE OF RIFLES jest słuszny, ale jeszcze trochę zostało do zrobienia.

RDZEŃ GRY

AOR obejmuje ciekawy i w miarę jednorodny okres, który według autorów gry reprezentuje najlepiej osiem kampanii (EAST CIVIL WAR, FRANCO-PRUSSIAN, FULL CIVIL WAR, MEXICAN-AMERICAN, RUSSO-JAPANESE, SEVEN WEEKS WAR, SOLDIER QUEEN, WEST CIVIL WAR) rozgrywanych pod postacią kolejnych bitew. W zależności od tego czy wygramy daną bitwę czy ją przegramy, następna bitwa będzie inna w obu wypadkach. Umożliwia to nowy edytor w grze, dzięki któremu można tworzyć całe ciągi kolejnych bitew w zależności od wyniku dla danej strony.

Oprócz tego gracz ma do dyspozycji 67 scenariuszy (o ile się nie pomyliłem) w większości występujących w kampaniach, a także teksty wprowadzające w gazetniku (GAZETTEER).

Zamiast poziomu trudności w opcjach można ustawić wszelakie cechy (fabrycznie dwa poziomy – dla debili i koneserów) w zależności od życzenia gracza – zaopatrzenie, zróżnicowana długość rozgrywki, zmienność etapów itp. W opcjach ogólnych ustala się co znaczyć będzie kliknięcie prawym przyciskiem myszy, dźwięk itd. Interfejs jest bardzo przyjazny (wyraziste ikony) i wszędzie napada na nas help do pomocy. Sterowanie jednostkami to banał – zmiana frontu jednostki to prawy klik, ruch to po prostu przeciągnięcie chorągiewki na docelowe miejsce, wybór nowego oddziału to lewy klik na nim.







AGE OF RIFLES

A poza tym, wybiegając w przyszłość, po bitwie zmęczonego generała czeka nie lada atrakcja – jak w grach serii „Asy czegoś tam" – w opcji INFO/VCR REPLAY widok planszy gry z odtwarzanym przebiegiem działań. Rewelacja, bo nagle się okazuje jakie psikusy płata pamięć ludzka co do następstwa wydarzeń!

BŁYSZCZĄCE BAGNETY ZANURZONE W FALACH KUL

Sama bitwa to sztuka sama w sobie. Najważniejszą rzeczą jest (przy opisie uwzględniono opcje na maksa) rozpoznanie. Gdy bowiem wejdziemy z zaskoczenia na wroga to raczej nasi się przelękną i jeszcze dodatkowo dostaną zdrową salwę na powitanie, po której odechce się im walki.

Obok rozpoznania terenu gra uczy nas szacunku dla zachowania całości formacji. Nie można tu rzucać jednego batalionu tam, a drugiego z tej samej brygady gdzie indziej. Żołnierze z dala od dowódcy zasmarkają się i pogubią naboje. O nie! Trzeba działać zgodnie jedną formacją. Mało tego – lepiej używać jednej formacji, a drugą trzymać w rezerwie, a nie walczyć po trosze każdą. Wyczerpią się biedaczyska obie i co wtedy, a tak zmęczoną do tyłu, a świeżą do walki i jest ciągłe działanie.

By utrzymać się w walce trzeba jeszcze oddziałom nadać glanc czyli szyk. Opis odautorski w grze jest wystarczający, ale tu można powiedzieć, że do ognia nie ma jak linia, a do ataku kolumna. W AOR człek nauczy się zresztą szacunku dla żołnierzy i czasem warto powstrzymać się nieco z atakiem, okopać wojsko (a jakże, jest taka opcja i przeciwnie do TANKS! okopy, szańce i forty naprawdę coś dają), przeczekać atak wroga i kontratakować.

Dla tych, którzy nie znają okresu historycznego trzeba wyjaśnić, że piechota jest na polu walki bogiem. Kawaleria może przyprawić o ból głowy ale na krótko, ponieważ podatna na straty szybko się wyczerpuje. W bitwie pod Saint Privat pruska brygada prawie przestała istnieć po szarży. Najwięcej szans na długie działanie ma dobrze chroniona przez piechotę artyleria. Najlepsza pozycja pod ogniem kilku baterii zmieni się w kupę gruzu.

Równie istotne jak zaopatrzenie, dowodzenie czy uszykowanie jest danie żołnierzom rozkazu do walki. Mamy do wyboru trzy rodzaje działania aktywnego (ogień bliski, średni i daleki – WAIT, NEAR, FREE) oraz dwa działania dodatkowe (kontrogień – CNTR, i powstrzymanie się od strzału – HOLD). Właściwe sterowanie tymi rozkazami jest często decydujące i ważniejsze niż szyk czy teren.

ŁYŻKA DZIEGCIU I NIE TYLKO

Wszystko w tej grze cieszy. Bogactwo rozwiązań, mundurów, mnogość scenariuszy powala. Ale... W wielu bitwach uszykowanie (ODB) nie zawsze jest historyczne, co psuje walor edukacyjny. Dlaczego pod Gravelotte Prusakom dano strzelców, a Francuzom nie. Brak tam też Gwardii Cesarskiej, mitraliez itd. Często również rozstawienie wojsk na polu walki budzi duże zastrzeżenia.

Mimo, że czołowym bohaterem gry jest karabin – jego rola w grze jest tak naprawdę tylko lekko zarysowana. Na próżno będziemy szukać wyższości francuskich chassepotów nad karabinami Dreysego używanymi przez Prusaków. A przecież francuskie karabiny miały dwukrotnie większy zasięg, a dzięki mniejszemu kalibrowi żołnierze zabierali więcej naboi. No cóż wygląda na to, że autorzy serii nie odchodzą od właściwego sobie stylu. W grze TANKS! tytułowe czołgi były tylko z grubsza zarysowanym szkicem – co do zachowania w walce jak i wyglądu (w porówananiu ze STEEL PANTHERS po prostu dno). Takoż jest i w AOR.

Autorzy gry uznali ponadto, że każdy z graczy będzie wielkim znawcą zagadnień mundurowych i urodzonym bronioznawcą. W edytorze brakuje opcji umożliwiającej – po wyborze danej epoki i danego państwa – używania tylko historycznych mundurów i broni (a tylko dla świrów mogłaby być opcja dowolności). Bez tego każdy czuje dyskomfort czy aby to co zmajstrował nadaje się do pokazania kolegom i pogrania. A do biblioteki mającej odpowiednią literaturę – Centralnej Biblioteki Wojskowej na warszawskiej Pradze nie każdemu jest po drodze.

Skoro gra jest niezła, to skąd się wzięły te powyższe zdania? Ha! Po prostu gra jest na tyle przykuwająca uwagę i warta posiadania, że można z czystym sumieniem wskazać te nieliczne uchybienia (i dorzucić jeszcze ścierkowatość planszy) bo gra obroni się sama. Tak emocjonalnie rozbuchanych wieczorów nie przeżył piszący te słowa od czasu UFO (opis w SS'14 i SS'20) i może ostatnio CYBER STORM (oczywiście w kręgu strategii). A dla niezdecydowanych dla zachęty dodam, że jeżeli ktoś oglądał film „Glory", to jest dla niego scenariusz FORT WAGNER, w którym Murzyński („biały inaczej") 54. regiment piechoty może znów polec na szańcach konfederackich fortyfikacji.

Pozostaje tylko życzyć sobie by dalsze gry z tej serii firma SSI robiła coraz lepsze (tak jak widać to po dotychczasowych) cofając się w czasie do mojej ulubionej starożytności.

Berger



SSI'96 — 75

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 45 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Komentarz: Naprawdę wiele dająca, uczciwie biona gra wojenna



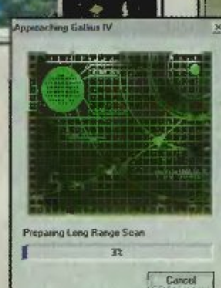


DEADLOCK

Mimo iż na Zachodzie określa się DEADLOCK jako grę typu: „SIMCITY 2000 spotyka MASTER OF ORION", jest to gruba przesada. W rzeczywistości DEADLOCK jest niezwykle rozbudowanym prawnukiem RISK'a, ze wzbogaconą warstwą ekonomiczną, budowaniem miast, rozwijaniem nowych technologii. Plansza gry podzielona jest na kilkadziesiąt obszarów, o które rywalizuje kilku graczy. Gra toczy się w turach, podczas których można przemieszczać swoje jednostki wojskowe, zakładać nowe kolonie oraz rozbudowywać infrastrukturę już istniejących.

DEADLOCK jest grą dwupoziomową. Główna mapa służy do przesuwania wojsk i zasobów z jednej prowincji do drugiej. Można tu także zorientować się w typach poszczególnych obszarów i ich zaludnieniu. Po przejściu do mapy danego obszaru widzimy małą kwadratową planszę podzieloną na pola, na których można wznosić budynki: bloki mieszkalne, fabryki, farmy, itd. Gra umożliwia handel między graczami oraz dyplomację.







Głównym polem działania jest rozbudowa kolonii i rozwój ekonomiczny i technologiczny. Elementy ekonomiczne znacznie przeważają nad sferą militarną, choć najczęściej działania wojenne okazują się niezbędne do zwycięstwa. Wielkość planszy do gry, ilość konkurentów oraz warunki zwycięstwa można regulować przed rozgrywką, wedle własnych preferencji.

Gra nie wprowadza wiele nowego w dziedzinę gier strategicznych. Jedyną ciekawostką jest automatyczne rozgrywanie bitew. Możne jedynie obserwować starcie sił własnych i przeciwnika. Znakomicie przyspiesza to grę i podkreśla rolę jaką ma spełniać gracz: przywódcy kolonii, a nie liniowego oficerka. Bezsilna obserwacja walki niesie ze sobą emocje wcale nie mniejsze niż przy własnoręcznym dowodzeniu – jak wiadomo emocje są tym większe im mniej człowiek może poradzić na stresującą sytuację.



Poziom trudności jaki napotkasz jest spory, ale w pozytywnym znaczeniu. Wbrew niektórym opiniom, gra nie jest niesamowicie trudna. Jej złożoność ustępuje z pewnością CIVILIZATION i plasuje się gdzieś w okolicach ASCENDANCY – gry, którą DEADLOCK przypomina najbardziej. Dla tych co na strategiach zjedli już mleczne zęby może nawet okazać się za prosta. Największą trudnością nie jest zrozumienie tego co dzieje się na planszy lecz ciągłe doglądanie wszystkich zagospodarowanych obszarów. Konieczność ręcznego sterowania wszystkim może znudzić, szczególnie przy grze na największej planszy.



Rozwój własnej kolonii jest prostym zadaniem jeśli tylko pamięta się o kontrolowaniu co pewien czas wszystkich prowincji, tak by wcześnie wyłapać pojawiające się trudności. W pierwszych etapach najbardziej potrzeba ci żywności, jej brak może rozłożyć cię na łopatki. Drewno raczej nie jest problemem, są nimi natomiast przejściowo ruda żelaza i energia. Bez energii twój rozwój zostanie znacznie przyhamowany. Z brakami innych surowców można żyć, nie można natomiast żyć bez pieniędzy. Ich brak to prawdziwa katastrofa. Inny problem to radzenie sobie z nastrojami ludności: nadmierne podatki i przeludnienie powodują spadek morale – coraz mniej ludzi będzie chciało dla ciebie pracować. Oczywiście na wszystko jest lekarstwo: pieniądze zarabia się przestawiając centra kolonii i fabryki na handel (TRADE), morale ratuje się obniżając podatki, budując muzea i inne ukulturalniające przybytki.

Gra nie ma rewelacyjnej prasy, nie zapowiada się na wielki przebój, ale przynajmniej oferuje ciekawą rozgrywkę przez dłuższy czas. Ponieważ można grać jedną z siedmiu dostępnych ras przeciwko różnym przeciwnikom i na generowanych losowo planszach, gra nie znudzi się szybko. Każda z ras posiada specyficzne cechy, zdolności i słabości wpływające na wzrost populacji, siłę oddziałów, szybkość wznoszenia budynków. Wszystko to powoduje, że każdorazowo taktyka gry musi być nieco inna. Dodatkową, wielką zaletą DEADLOCK jest możliwość gry przez sieć, modem lub Internet – gra z ludzkim przeciwnikiem podnosi atrakcyjność każdej, nawet najbardziej „ogranej" gierki co najmniej do kwadratu.

Pejotl

Accolade'96

PC WINDOWS'95 **2 CD**

486DX/66 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

85

Za: dobre „replaybility", świetna przy wieloosobowej

Przeciw: trzeba ciągle grzebać się w drobiazgach

SIM ISLE znany w zapowiedziach jako SIM RAINFOREST jest kontynuacją znanego cyklu „Simów". SIMEARTH, SIMLIFE, SIMCITY – miłośnicy symulacji z pewnością rozpoznają te tytuły, chociaż dopiero ten ostatni wyprowadził firmę MAXIS i całą serię na szerokie wody. Najnowszy SIMISLE oprócz MAXIS firmuje także INTELLIGENT GAMES.







Nie dajcie wycinać drzew!!!

SIMISLE

WSZY I MALARIA

Nie za bardzo wiesz czy to jeszcze Azja, Oceania czy może już Piekło. Wyspa jest mała, jedna z tysiąca podobnych. Miejsce twojego zesłania – nigdy nie zrozumiesz jak ktokolwiek zdołał cię do tego namówić. Dżungla, dżungla, dżungla. Kilometry tropikalnego lasu. Miliony jednakowych drzew, otoczonych podwójnym pierścieniem: brudnych plaż i oceanu.

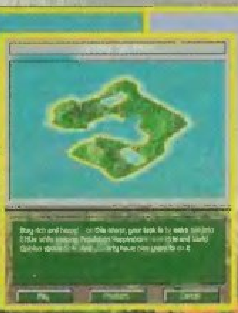
Jednakowe, tępe twarze tubylców każą ci wątpić, czy zaszczepienie tu cywilizacji ma jakikolwiek sens. Cóż, taka jest jednak twoja robota: „Mądra Biała Człowiek jest tu by wam pomóc. I pomoże wam nawet jeśli tego nie chcecie... bo nikt się was nie będzie o to pytał!".

Ale, ale... Trochę się zagalopowałem. Wiadomo przecież, że będziesz działał wyłącznie z pobudek humanitarnych. Zadanie: wyrwać się stąd czym prędzej. E-HEM! Zadanie: z bezużytecznej kupy błota stworzyć raj na ziemi, a przynajmniej lokalne centrum przemysłu lub turystyki. Do dyspozycji masz trochę gotówki, czasem nieco sprzętu i przeszkolonych robotników, oraz kilku agentów – specjalistów od budownictwa, przemysłu, tropikalnej flory itp. Tubylcy sami z siebie nie zrobią nic. Do każdego swojego zamierzenia musisz przydzielić odpowiedniego fachowca.

SIM ISLE udostępnia kilkanaście scenariuszy oraz możliwość gry na losowo stworzonej wyspie. W żadnym z przypadków początek nie będzie łatwy. Warunki zwycięstwa są dość napięte, jednak urok gry polega na dowolnym eksperymentowaniu z posiadanymi zasobami i wydaną na pastwę twych genialnych pomysłów wyspą. Tylko od twoich decyzji zależy rozwój wyspy. Można rozwijać jeden z wielu przemysłów, lub też postawić na turystykę. Istotny jest też właściwy rozwój cywilizacyjny tubylców, a szczególnie powstanie miast, z których będziesz mógł pozyskać wykwalifikowaną siłę roboczą.







TAKTYCZKI

Stosunkowo najprostszą metodą zarabiania pieniędzy jest wybudowanie kopalni rudy (ORE MINE), huty żelaza (STEEL MILL) i ustawienie pierwszej z nich na rabunkowe wydobycie (DOUBLE MINNING), zaś drugiej na eksport. Największe pieniądze można zarobić oczywiście na ropie naftowej (przetwarzanej w fabryce chemicznej), jednak jej złoża są zbyt ubogie by traktować ją jako stałe źródło dochodu.

Zamiast z przemysłu można też doić szmalec z turystyki. Potrzebny ci tylko trzej agenci: od budownictwa (CONSTRUCTION), ekologii (LOCAL ECOLOGY) i kultury (LOCAL CULTURE), aby prawidłowo rozwijać zarówno miejsca pobytu turystów jak i przeznaczone dla nich atrakcje. Wystarczy zadbać o spory zapas drewna i rozbudowywać budynki dla turystów, współczynniki wielkości i atrakcyjności utrzymując mniej więcej w stosunku 2:1.

W trakcie rozwoju wyspy napotkasz niestety wiele „wąskich gardeł", ominięcie których wymaga precyzyjnego dowodzenia swoimi ludźmi. Brak surowców jest mniej frustrujący od braku ludzi do pracy. Rozwój wiosek (przez upowszechnianie wydajniejszych metod rolnictwa) jest trochę zbyt uciążliwy. Ciągłe doglądanie osad tubylców, przerzucanie agentów i konieczność ręcznego inicjowania dziesiątków szkoleń przesadnie absorbują uwagę, odciągając gracza od innych problemów.

PODSUMOWANIE

Gra SIM ISLE to kawał dobrej roboty. Miłośnicy innych Sim'ów szybko odnajdą w niej znajomy, optymistyczny klimat. Rywalizacja toczy się tu z czasem i ograniczonymi zasobami, a nie z przeciwnikiem, którego trzeba zniszczyć. Bardziej niż CIVILIZATION, gry firmy MAXIS niosą przekaz konstruktywny. Gracz jest tu pionierem, przeciera nowy szlak, rzuca wyzwanie okolicznościom. Być może w takim pozytywnym przesłaniu zawartym w grach firmy MAXIS ukryty jest ich rynkowy sukces. Współzawodnictwo nie przeradza się tu w nieuniknioną destrukcję, polega natomiast na rozwijaniu, doglądaniu i pielęgnowaniu własnego dzieła. „Prawdziwy mężczyzna powinien w życiu zbudować dom, spłodzić syna i zasadzić drzewo" brzmiało motto pionierów Dzikiego Zachodu. SIM ISLE, jak i inne Simy dają graczom możliwość potwierdzenia własnej wartości, przekonania się o umiejętności stworzenia czegoś pozytywnego. Choćby tylko w udawanym świecie gry.

Pejotl



Maxis'96 90

PC WINDOWS'95 — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD

SVGA ■ VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Macintosh

Autoryzowany dystrybutor — **zapowiedź: listopad**

MarkSoft (PC CD)

Za: Ciekawa rozgrywka, duża swoboda eksperymentowania

Przeciw: Nie do końca przemyślane sterowanie agentami



Nie dam głowy, ale to wygląda mi na Stare Miasto w Warszawie





SYNDICATE WARS

Ponad trzy lata temu wielu graczy trafił grom z jasnego nieba. Jego imię brzmiało SYNDICATE (opis w SS'05). Zniewalający prąd przepłynął przez mózgi, oczy pozostały wpatrzone w widok miasta opanowanego szaleństwem zniszczenia. Uzbrojeni bandyci na usługach lokalnych mafii przemykali ulicami strzelając do bezradnej policji. Lecz w mieście pojawił się... nie, nie szeryf, lecz grupa agentów z zaimplantowanym chipem, którzy przerabiali na szarą kaszkę wszystkich wrogów, stróżów prawa, kobiety, mężczyzn (dzieci niestety nie dostarczono wraz z oprogramowaniem).

Szaleństwo wzrosło po kilku miesiącach, gdy pojawiła się polska wersja (opis w SS'12). Była to skądinąd pierwsza oryginalna gra wydana w RP, która tak odważnie i otwarcie była sprzedawana w sklepach i na giełdach. Tym, którzy tego nie pamiętają warto przypomnieć, że mało znana firma BULLFROG podbiła wtedy serca wielu komputerowych szaleńców. Po raz pierwszy wykorzystano na poważnie tryb wysokiej rozdzielczości, po raz pierwszy też użyto extendera DOS4GW w produkcji komercyjnym. Przy tym okazało się, że fabuła gry jest więcej niż banalna. Oto Ziemia opanowana została przez zwalczające się gangi walczące o dominację nad poszczególnymi kontynentami.

Gra oferowała pyszną zabawę nie tylko w zabijanie, ale można było posmakować sił jako manago wytyczający proces badawczy nowych rodzajów broni, a także jako trener przygotowujący zawodników do wyjścia na arenę. Sama walka była wartością samą w sobie. W tamtym czasie nikt jeszcze nie słyszał o UFO czy JAGGED ALLIANCE i to co widać było na ekranie jeszcze długo nie znalazło konkurencji.

Autorzy gry nie pozostawili spragnionych fanów na pustyni growej. Pojawił się UPGRADE AMERICAN REVOLT 2 (SS'12) rozwijający podstawową wersję o nowe bronie i możliwości. Skala trudności wzrosła niepomiernie i zabijanie coraz częściej stało się też udziałem strony przeciwnej.

I nagle – BUM! Kilka lat ciszy, prób tworzenia innych gier. A wierni fani cicho łkając czekali na nowy skok Żabobyka w otchłań wojen mafijnych. Wieści o SYNDICATE WARS porażały. Coś tam ma się obracać, grafika ma być super, bronie jeszcze fajniejsze, pełny widok miasta. Wraz z agentami EUROCORP lub Kościoła Nowej Epoki wyruszasz w krwawy bój. Znów trzeba mordować, porywać, oczyszczać itd. I to wszystko o niebo piękniejsze niż dawniej.



Kolesie z Bullfrog chyba lubią mangę, skoro na jednej z ciężarówek jeździ logo firmy Manga Entertainment.



Na początku gry wita nas intro, które – niestety – jest beznadziejne, dużo gorsze niż w „jedynce". Filmiki przed misjami są też takie sobie, chociaż w trybie SVGA uchodzą. Gra nabiera kolorów dopiero wtedy, gdy zacznie się akcja na ulicach. Legendarne już efekty świetlne, 256 kolorów w wysokiej rozdzielczości, pełna kontrola nad widokiem na teren – to potrafi zrobić wrażenie. Burzenie budynków, wybuchy przysłaniające pół ekranu wywołują mimowolny zachwyt. Ale czy oprócz tego jest w SYNDICATE WARS coś jeszcze?

Większość rozwiązań ze starej gry zachowała swoje miejsce. Wręcz odnosi się wrażenie, że wszelkie nowości są wepchnięte na siłę. Gdzie tylko można pojawiają się menusy w stylu C&C skrzyżowanego z grafiką SYSTEM SHOCK. Wybór broni czy nowych części ciała agentów to mały pokaz nowoczesnej grafiki komputerowej, ale przy trzydziestym klikaniu tych samych opcji ma się tylko poczucie traconego czasu.

W trakcie misji rzeczywiście wszystko się kręci. Pole widzenia przesuwa się w pionie, poziomie, daje się obracać, przybliżać i oddalać. Dzięki temu możliwe jest to, czego nie było w SYNDICATE – można obejrzeć budynek ze wszystkich stron i prowadzić walkę już nie na ślepo. Mało tego. Dbałość o szczegóły pozwala tym, którzy nie lubią mordować w świetle latarń na zgaszenie ich kilkoma strzałami tak by nastała ciemność.

Jednak mimo tej prawie olśniewającej grafiki coś w obrazie walki razi. Cywile poprzednio byli jakby bardziej wyraziści. Tu nawet giną sztampowo i natychmiast padają w standardowej kałuży krwi. Przez masę szczegółów miasta gubi się graczowi obraz sytuacji. Nagle ktoś zaczyna strzelać, nie wiadomo co się dzieje. A przecież od szybkości reakcji zależy sukces misji. Postacie znane z pierwszej części ustąpiły miejsca niskorozdzielczościowym ludkom, którzy poruszają się jakby jeździli na rolkach. W sumie więc jest lepiej, tyle że gorzej.

Gra została oparta o wypróbowany pomysł. Misje są trudne, przeciwnik wymagający, grafika ulepszona, ale często na gorsze – wszelkie teksty na ekranie trzeba oglądać z lupą. Wydawało się, że po tylu latach przeżyjemy kolejną rewolucję, ale zdaje się, iż tak się nie stało. Ładne cacko, znajome miejsca – pograć trzeba. Tylko gdzieś w weteranach budzi się odczucie niedosytu. Jak mawia szef BULLFROG Peter Molyneux: „Genialna gra zdarza się równie rzadko co genialny film".

Berger

Bullfrog'96

PC DOS/WINDOWS 4 CD
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor: **IPS Computer Group** (PC CD) — zapowiedź: Listopad

Za: prześliczna grafika, programistyczne bajery
Przeciw: niewygodna obsługa, walczy się z interfejsem zamiast z wrogiem.

gry tv & konsole



Sonic z gier Sonic the Hedgehog – rodzina SEGA

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witam! Jak widzicie, zmieniliśmy nieco konwencję pierwszej strony Mówimy też dzień dobry najpopularniejszej na świecie konsoli GameBoy. Zamieszczone screeny są kolorowe, gdyż pochodzą z przystawki SuperGameBoy wkładanej do konsoli SNES.

Za miesiąc obszerny, dwustronnicowy poradnik pod tytułem „JAKĄ KUPIĆ KONSOLĘ" (specjalnie przed Gwiazdką!). Mam nadzieję, że dzięki temu rozwieją się wasze wątpliwości przed zakupem maszynki do grania. W dziale HARDWARE przeczytacie recenzję pistoletu PREDATOR i nowego, analogowego joypada dla konsoli Saturn. Jeśli zaś chodzi o gry, w tym miesiącu numerem jeden jest bezsprzecznie FORMULA 1 dla PlayStation. Zapraszam do lektury działu!

Gulash

k i l k a c h e a t ó w...

- **CYBERIA (PSX)**
  Na początku musisz wprowadzić swoją ksywkę. Wpisz NEMROSIM, rozpocznij grę. Wciśnij START, potem wybierz LOAD – masz dostęp do wszystkich poziomów!
- **NBA ACTION (SAT)**
  Spauzuj grę, wybierz opcję REPLAY. Zmieniając kamery trzymaj wciśnięty jeden z przycisków Shift (górne). Możesz oglądać Replay z Freefloating Camera!
- **ULTIMATE MK3 (SAT)**
  Na ekranie tytułowym (z purpurowymi szkieletami) wciskaj: GÓRA, GÓRA, PRAWO, PRAWO, LEWO, LEWO, DÓŁ, DÓŁ. Jeśli wszystko jest OK usłyszysz jak Shao mówi „EXCELENT" Poczekaj na menu, masz teraz nieograniczoną ilość kredytów!
- **BUST-A-MOVE 2 (PSX)**
  Wybierz PUZZLE MODE, następnie na ekranie z mapą LEWO, LEWO, GÓRA, DÓŁ, a potem jednocześnie L1, R1, L2 i R2. Możesz wybrać dowolną z postaci!
- **GUNGRIFFON (SAT)**
  Nieskończona amunicja – na ekranie tytułowym wciskaj B, B, B, C, Start. Nietykalność – na ekranie tytułowym wciskaj DÓŁ, C, C, A, Start.

c z y w i e s z, ż e...

- Już po premierze NINTENDO 64 w USA. I teraz szok: sprzedano wszystkie egzemplarze!!! Strategia szefów Nintendo polegała na sprzedaniu 500 tys. sztuk przed nowym rokiem, tymczasem pierwsza dostawa 350 tys. sztuk została wykupiona już pierwszego dnia! W Nintendo wrze i huczy, bo na zachodzie niedopuszczalny jest fakt, że klient chce coś kupić, a w sklepie nie ma. O premierze w Europie na razie nic się nie mówi.
- Najlepiej sprzedającą się grą na konsolę Saturn w Europie jest SEGA RALLY (200 tys. egzemplarzy). Zaraz potem idą VIRTUA FIGHTER 2 i VIRTUA COP (po 150 tys. egzemplarzy). SEGA pokłada duże nadzieje w grach NIGHTS, DAYTONA CE, FIGHTING VIPERS i VIRTUA COP 2. Debiutująca na rynku oprogramowania dla PC firma odnosi spore sukcesy; sprzedaż VIRTUA FIGHTER PC doszła już do 100 tys. egzemplarzy, a BAKU BAKU THE ANIMAL do 15 tys. Natępne w kolejce do wydania są BUG! (już!), DAYTONA USA i VIRTUA COP (w listopadzie) oraz SEGA RALLY i PANZER DRAGOON (w grudniu).
- SEGA dbając o swoich kilentów podpisała szereg umów dotyczących gier multiplatformowych. Od tej pory każda gra obecna na Saturnie będzie miała „coś" nowego, dodanego w stosunku do odpowiedników na innych platformach – intro, postacie, levele itp. Cool!

z a m i e s i ą c

NIGHTS

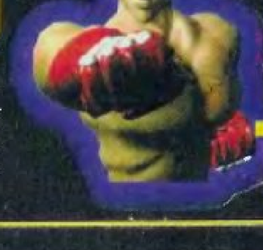






NIGHTS – SEGA Saturn. Gra firmowana przez legendarny team twórców gry SONIC. Czy rzeczywiście jest tak dobra, jak ją reklamują? Przekonacie się czytając całostronicową, obszerną recenzję.

– Czyżby wreszcie nadszedł kres dominacji VIRTUA FIGHTER 2? Czy TEKKEN 2 faktycznie jest wielkim krokiem naprzód w temacie mordobić? Dowiecie się wszystkiego już za miesiąc!





TEKKEN 2

SEGA SATURN SEGA SATURN SEGA SATURN

CHAOS CONTROL

CHAOS CONTROL pojawił się już raz na łamach SECRET SERVICE – w numerze 30 mogliście przeczytać recenzję jego PeCetowej wersji. Rasa obcych atakuje Ziemię siejąc spustoszenie na swojej





drodze. Zadaniem gracza, jednego z najlepszych pilotów w ziemskich siłach zbrojnych jest powstrzymanie ohydnych najeźdźców zanim znękana wybuchami niebieska planeta rozleci się na kawałki. Blah, blah, blah... Gra ociera się o jednen z najczęściej eksploatowanych tematów w całej historii komputerowej rozrywki.



W CHAOS CONTROL gracz przesuwając po ekranie celownik kieruje jedynie działami pojazdu. W tle konsola odgrywa prerederowaną animację drastycznie ulepszoną w stosunku do wersji PC, lecz nawet mimo to daleko jej zarówno graficznie jak i miodnościowo do VIRTUA COP. W CHAOS CONTROL bardzo trudno jest grać przy pomocy pada, właśnie dlatego gra jest kompatybilna z pistoletem VIRTUA GUN. To jej największa zaleta.

Gulash

Infogrames'96, 1/2 graczy, gun, ocena: 50%

GUNGRIFFON







Noktowizor bardzo się przydaje podczas nocnych misji. Inaczej po prostu nic nie widać!

Nigdy jednak nie mogłem zrozumieć dlaczego Japończyków fascynują wielkie roboty, niemal wszechobecne w ich mangowej kulturze (a co za tym idzie w ich wszystkich wyobrażeniach na temat wojen). Nie znaczy to, że nie lubię wielkich robotów, wręcz przeciwnie – podobają mi się o wiele bardziej od wiecznie takich samych dziewczynek z dużymi oczami. Jednak animowane fantazje na temat wielkich robotów konstruowanych przez Hitlera, czy też wielkich robotów będących gwardią Szoguna w X wieku wywołują uśmiech zażenowania nawet na moich ustach, miłośnika wielkich robotów.



Spektakularne eksplozje dają prawdziwy „feeling" pola walki gigantycznych maszyn. Destrukcja towarzyszy im na każdym kroku



Konflikty militarne pociągały twórców gier komputerowych od samego początku istnienia tego gatunku. Na potrzeby gier pisano scenariusze fikcyjnych wojen, wydawcy prześcigali się w pomysłach produkując strategie, symulacje i zręcznościówki czerpiące garściami zarówno z historii jak i z bujnej wyobraźni autorów.

Przed każdą misją otrzymujemy dokładną odprawę, z której wiadomo co, gdzie i jak niszczyć.



Na szczęście GUNGRIFFON nie sięga do X wieku. Konflikt militarny, w którym przyjdzie nam brać udział rozgrywa się w 2074 roku. Na Ziemi istnieją cztery organizacje zrzeszające wszystkie państwa, zaś my, jako posiadacze konsoli Saturn zmuszeni jesteśmy przynależeć do armii Asian Pacific Community. Zadaniem gracza, jako pilota maszyny o nazwie HIGH-MAC w jednym z elitarnych oddziałów desantowych jest totalna destrukcja. Misje, w których przyjdzie nam brać czynny udział rozgrywają sie na terenie byłego ZSRR i Chin. Każda z ośmiu misji ma wyznaczony inny cel lecz wiedzie do niego tylko jedna ścieżka: wyrżnąć wszystkich nieprzyjaciół.

SEGA'96, 1 gracz, ocena: 80%



Robot HIGH-MAC to potężna maszyna. Dzięki silnikom odrzutowym posiada potężne przyspieszenie, może też unosić się w powietrzu. System uzbrojenia należy do najnowocześniejszych, a efekty jego działania do najbardziej widowiskowych. Ilość wskaźników, radarów i przełączników w kabinie może na początku nieco dezorientować, później jednak okazuje się, że są one wręcz niezbędne. Podobnie jest ze sterowaniem – wydaje się skomplikowane, w istocie zaś sprawdza się doskonale. Gra się świetnie, szczególnie ze świadomością obecności kumpli z oddziału na polu walki.

Jedyne, czego mi brak to kilka innych widoków. Kamera umiejscowiona za plecami robota, czy też widok z helikoptera lecącego w pewnej odległości za wielką maszyną dodałby kilka punktów miodności. Jednak nawet bez tego GUNGRIFFON jest grą, która na pewno spodoba się każdemu miłośnikowi gigantycznej mechaniki. Coś w tym musi być...

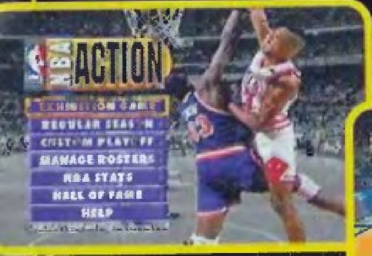
Gulash

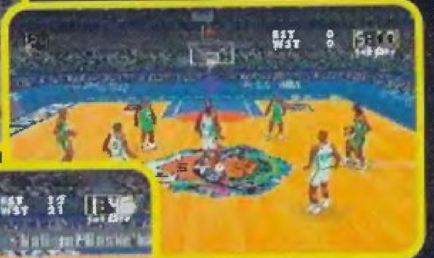


Nie rozwalaj śmigłowców zaopatrzeniowych, razem z nimi przylatuje amunicja i paliwo!

Gry dostarczył: BOBMARK

NBA ACTION







Opcję REPLAY rozbudowano niemal do granic możliwości, można oglądać powtórki paczek z każdego miejsca na boisku, a także z trybun.



Saturn wreszcie doczekał sie koszykówki! Dzięki NBA ACTION miłośnicy sportowych wrażeń mogą przenieść się na areny ligi NBA gdzie grają tylko najlepsi zawodnicy.

Można wcielić się w rolę trenera, można też aktywnie uczestniczyć w każdym spotkaniu. Szeroki wachlarz opcji konfiguracyjnych pozwala poza zwykłym meczem towarzyskim uczestniczyć w regularnym sezonie, bądź też w rozgrywkach play-off. Twórcy gry nie zapomnieli załączyć w grze olbrzymiej ilości statystyk, w których jak wiadomo uwielbiają pływać prawdziwi fani NBA.

Sama rozgrywka jest bardzo dynamiczna. Zawodnicy ruszają się w inteligentny sposób wystawiając się na podanie bądź też blokując nadbiegających z piłką przeciwników. Wszystkie zagrania zrealizowane są w bardzo rzeczywisty sposób, zdobycie punktów nie jest wcale łatwe. Często faulowani gracze męczą się szybciej od pozostałych, a co za tym idzie drastycznie spada ich skuteczność. Zasady gry można zmieniać według własnego uznania robiąc z NBA ACTION prawdziwą symulację bądź też zwykłą zręcznościówkę.





SEGA'96, 1/4 graczy, ocena: 75%

Najciekawiej wyglądają mecze ALL-STARS, wschód przeciwko zachodowi, gdzie najlepsi gracze prześcigają się w efektownych zagraniach. Rzuty hakiem, paczki z granicy trumny, alley-oopy, paczki od tyłu – to tylko część atrakcji jakie przyjdzie nam oglądać na ekranie. Jest też efektowne, kilkuminutowe intro, podczas którego obserwujemy najlepszych zawodników wykonujących swoje popisowe numery. Często też pojawiają się doskonałej jakości zdjęcia graczy.

Jedynym minusem (za który kasuję aż 15 procent) NBA ACTION jest niezbyt wyraźna grafika. Generowane przez grę wektory są grube, i często „rozjechane" co powoduje, że momentami trudno jest zorientować się w sytuacji. W praktyce okazuje się, że sensowna gra możliwa jest tylko z jednej kamery (jest ich kilka), a to niewiele. Dopowiadam, iż odbyło się to kosztem zachowania dynamiki gry, dzięki której NBA ACTION pozostaje grą dobrą. Nie świetną, ale dobrą przez duże D.

Gra z pewnością spodoba się miłośnikom gier sportowych, jeśli będą w stanie przymknąć nieco oko na graficzne niedoróbki. Szybka i bardzo miodna, doskonale sprawdza się w trybie multiplayer, gdzie walczyć może jednocześnie aż czterech graczy. Szkoda, że twórcy gry nie poświęcili więcej czasu na doszlifowanie grafiki, mielibyśmy prawdziwy przebój!

Gulash



LOADED



Oto kolejna konwersja hitu z PlayStation (opis w SS'32). W odległej przyszłości, na odległej planecie, sześcioro niesłusznie uwięzionych wariatów zamierza uciec ze szczelnie strzeżonego więzienia. Każdy z nich cierpi na trochę inne skrzywienie, na przykład FWANK lubi podpalać ludzi i dlatego w dłoniach ściska miotacz ognia.



Najprościej określi tę grę zdanie: DOOM od góry. Trzeba znaleźć dwa klucze, wyjście i przy okazji powyrzynać wszystkich niechętnych do współpracy. Bardzo fajne zajęcie, szczególnie gdy mamy do czynienia ze świetnymi efektami graficznymi (eksplozje, krew, trupy, płonący ludzie) i czadową, ostrą muzyczką.





Grafika w stosunku do wersji PSX jest nieco brzydsza (gorsze tekstury), pozostała jednak potężna dawka miodności. LOADED to dobra gra będąca w stanie zapewnić kilkanaście godzin doskonałej rozrywki osobom, którym przypadnie do gustu. Szkoda jednynie, że firma GREMLIN zdecydowała się wydać ją tak późno.

Gulash



Gremlin'96, 1/2 graczy, ocena: 60%

KRAZY IVAN





Moda na gigantyczne roboty dotarła także i na PlayStation, czego dowodem jest właśnie KRAZY IVAN.





Tytułowy Szalony Iwan to pewien sowiecki kapitan, któremu poprzestawiało się w głowie w wyniku wypicia zatrważającej dla normalnego człowieka ilości wódki „Stolicznaja". Lekarze bezradnie rozłożyli ręce, lecz armia postanowiła wykorzystać ogromny potencjał agresji i nienawiści do całego świata drzemiący w Iwanie. Szaleniec jest teraz jednoosobowym oddziałem specjalnym, a zadaniom, które otrzymuje, normalny człowiek nie byłby w stanie sprostać.

W grze KRAZY IVAN kierujemy wariatem zamkniętym w ogromnym, opancerzonym i uzbrojonym po stalowe zęby robocie. Zupełnie odmiennie niż w innych grach, stalowa maszyna jak na swoją masę porusza się bardzo szybko i płynnie. Dodatkowo można podnosić i opuszczać nieco głowę, co zwiększa i tak nieliche pole ostrzału.



Robot dysponuje szerokim zakresem uzbrojenia, od dział 30 mm aż do broni specjalnej, o bardzo dużej sile rażenia. Misje w każdej strefie polegają na zniszczeniu generatora pola siłowego oraz kilku złych wielkich robotów (a co?) i odbiciu zakładników. Wszędzie znajdują się też nieprzyjaźnie nastawione wrogie maszyny, począwszy od roznoszących miny pojazdów gąsienicowych aż do pseudohelikopterów walących z potężnej broni.

Chłopakom z PSYGNOSIS należą się duże brawa za inwencję w kategorii robotyki; przygotowane przez nich roboty przeciwnika odchodzą w dobrą stronę od standardów mangi i MECHWARRIOR.

Dużym plusem gry jest muzyka, przygotowała ją znana m.in. z gry WIPEOUT grupa COLD STORAGE. Fajne, lekkie techno bardzo pasuje do walk wielkich robotów. Szczególnie, jeśli wszytko odbywa się tak szybko jak w KRAZY IVAN. Graficznie jest OK, ale bez rewelacji. Drażni nieco uczucie pustki, ale cóż, widocznie tereny działań wojennych zostały już wcześniej potraktowane odpowiednio dużymi pociskami.

Jeśli wielkie roboty to twój „cup of tea", obejrzyj koniecznie grę KRAZY IVAN. Mnóstwo tu strzelania, destrukcji oraz oczywiście chrzęstu wielkiej kupy żelastwa. Gra sprzedawana w sieci sklepów SONY posiada polską instrukcję.

Gulash

Psygnosis'95, 1 gracz, ocena: 70%



Dystrybutor: SONY

FORMULA 1



FORMULA 1 od razu wspina się na pierwsze miejsce na światowych listach sprzedaży gier na PSX. Krótko mówiąc, są to zręcznościowe wyścigi będące symulacją zawodów F1 na wszystkich 17 torach rozlokowanych na kuli ziemskiej.

KIEROWCY. Są wszyscy. Schumacher, Hill, Berger, Katyama, Alesi, Mansell i cała reszta. Są też wszystkie teamy (McLaren, Williams, Ferrari...). Technika jazdy każde-





Każdy samochód został odtworzony zgodnie z prawdą. Zgadza się nawet układ reklam!



CYBERIA



Rok 2027. O władzę na Ziemi walczą już tylko przestępcze kartele i organizacja Free World Aliance zrzeszająca wszystkie państwa. Hacker Zak zostaje złapany na próbie włamania się do bazy danych FWA i osadzony w więzieniu. Czeka go wymazanie pamięci i inne przyjemności, o których nie chcę tutaj wspominać. Jednak jeden z szefów FWA, William Devlin, daje Zackowi szansę powrotu do społeczeństwa: będzie wolny jeśli wykona pewną tajną misję. Szpiedzy FWA zanotowali ostatnio wzmożoną aktywność w kompleksie CYBERIA, będącym jedną z baz zaopatrzeniowych terrorystów. Zadaniem Zaka jest dotarcie do kompleksu CYBERIA oraz penetracja bazy.

W grze wykonujemy trzy czynności. Po pierwsze, latamy poduszkowcem zaprogramowanym na funkcję autopilota i przy pomocy celowniczka eliminujemy hordy nadlatujących nieprzyjaciół. Po drugie, kierując krokami Zacka bierzemy udział w czymś na kształt gry przygodowej. I wreszcie po trzecie, rozwiązujemy zagadki logiczne (np. rozbrajanie bomby). Na początku można ustalić poziom trudności zarówno łamigłówek, jak i elementów zręcznościowych. Często też program dokonuje automatycznego zapisu stanu gry na kartę pamięci.

Wykonanie gry jest na przyzwoitym poziomie, ale bez rewelacji. Bardzo podoba mi się muzyka, w której czuje się futurystyczny klimat. Jeśli zaś chodzi o poziom graficzny, CYBERIA nie należy do ścisłej czołówki. Aż się prosi o podsumowujące ją słowo: Cyberpunk.







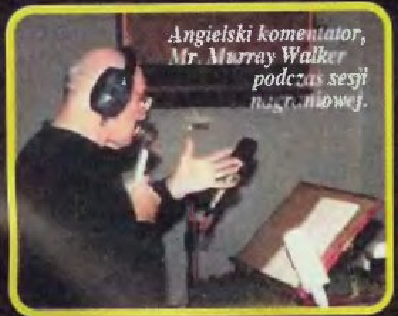
CYBERIA wydaje się być już nieco przestarzała, w końcu zadebiutowała ponad dwa lata temu na PC. Od tego czasu wszystko ruszyło nieco do przodu, także i wymogi rynku. Bardzo dobra wtedy grafika dziś jest już tylko dobra. Z drugiej jednak strony stanowi znakomity przykład zręczonściowologicznej gry utrzymanej w konwencji cyberpunk...

Gulash

Interplay'96, 1 gracz, ocena: 60%



Dostarczył: PSX Projekt



Angielski komentator, Mr. Murray Walker podczas sesji nagraniowej.

chody). Autorzy zaklinają się, że model każdego z kierowców powstał w oparciu o niego samego, czyli Hill jeździ jak Hill.

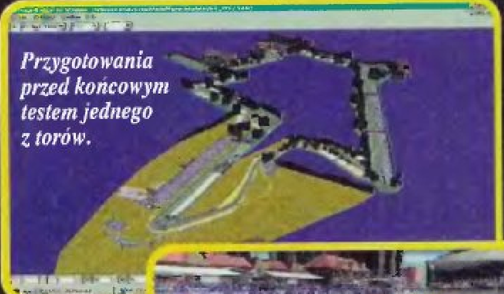
REALIZM. Największym przykładem dbałości o szczegóły są tory, na których będą szaleć rozpędzone pojazdy. Na trasach (powstałych w oparciu o oficjalne mapy) odwzorowano każde najdrobniejsze niemal wzniesienie czy rozszerzenie. Scenerię każdego toru tworzono w oparciu o ponad 100 godzin nagrań video uważnie studiowanych przez grafików. Każdy, najmniejszy nawet budynek umieszczony na trasie wyścigu ma swoje autentyczne źródło. Nie sposób nie wspomnieć o maszynach, podobnie jak w przypadku tras obserwujemy bezgraniczne przywiązanie do autentycznych szczegółów. Każda z 26 obecnych na torze została przygotowana w oparciu o szczegółowe materiały udostępnione autorom przez poszczególne teamy. Maszyny różnią się od siebie kształtem (a nie tylko kolorami, jak w innych grach). Co więcej, porozmieszczano na nich wszystkie reklamy w odpowiadający rzeczywistości sposób (nie załapali się jedynie producenci papierosów – i dobrze)! Jestem zdumiony, ale i bardzo przyjemnie zaskoczony poziomem realizmu.



GRAFIKA. Gra prezentuje się znakomicie. Pracuje z szybkością 25 klatek na sekundę (prędkość taśmy filmowej), nie odnotowujemy spowolnień. Jest kilka widoków z dynamiczną kamerą (nie zmienia się jak w RIDGE RACER, ale płynnie przesuwa). Najważniejsze jest jednak, że gra jest szybka, płynna i bardzo, bardzo miodna!



DŹWIĘK. Mamy pięć wersji językowych i pięciu różnych komentatorów. Komentują rewelacyjnie! Szczególnie Angol, Murray Walker (podobno najlepszy znawca tematu w Europie). Wycie silników było nagrywane cyfrowo techniką DAT z rozgrzewek autentycznych zawodników. Rockowa muzyka przy wyborze opcji, a na gitarze wymiata sam Joe Satriani. Styka?



Przygotowania przed końcowym testem jednego z torów.

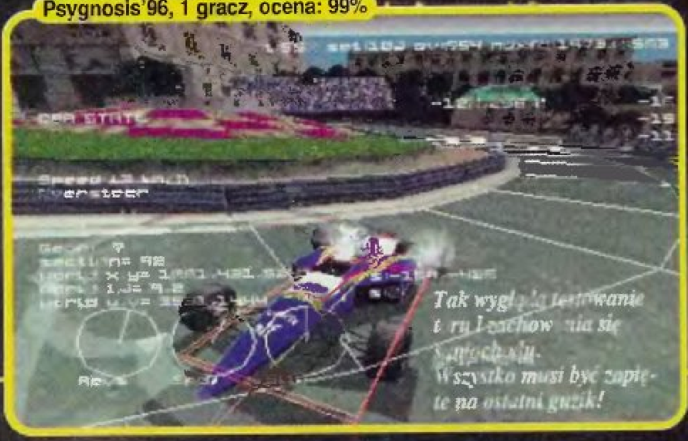


BONUSY. Na początku opcja wyświetlania grafiki dla telewizorów Wide Screen. Po drugie, wybór pomiędzy efektami w Dolby Surround lub Q-Sound. Słyszałem – miażdży! Jest jeszcze możliwość obejrzenia i zapisania powtórki CAŁEGO wyścigu – 70 okrążeń! Jest tego o wiele więcej, ale kończy mi się miejsce w numerze.

CZYLI? FORMULA 1 rządzi. To produkt świetny zarówno dla fanatyków tematu, maniaków szybkiej jazdy jak i dla miłośników „zwykłych" wyścigów. W tej chwili to bez wątpienia najlepszy „racer" na PlayStation!

Gulash

Psygnosis'96, 1 gracz, ocena: 99%



Tak wygląda testowanie t... ...się ... Wszystko musi być zapięte na ostatni guzik!

Dystrybutor: SONY

GAME BOY GAME BOY GAME BOY

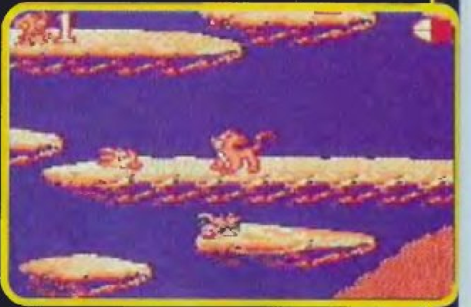
LION KING

Tak się złożyło, że kolejną grą jaką mam przyjemność opisywać jest znany z ekranów kin, a ostatnio nawet z domowej wideoteki „Król Lew". Gra i film odniosły już olbrzymi sukces przysparzając wytwórni Disneya kolejne pieniądze. Jakkowiek film średnio mi się podobał pod względem fabularnym, tak gra zerwała mi kask. Najbardziej na punkcie doskonałej grafiki, prześlicznej animacji Simby, odlotowej miodności i supermuzyki.

Moją uwagę zwróciła wieloklatkowa animacja młodego lewka, który w miarę rozwoju akcji przeradza się w pana dżungli. Simba potrafi doskonale skakać, a nade wszystko czepiać się pazurami skarpy i ze zwisu wspinać się w górę. Poza tym często wykorzystuje ryk wydawany z paszczy w celu przestraszenia i eliminacji wroga. Przeniesienie nieprzyjaciela na tamten świat odbywa się po naskoczeniu delikwen[illegible]turlaniu się po zwierzaku.

Disney Interactive 96', 1 gracz, ocena: 90%

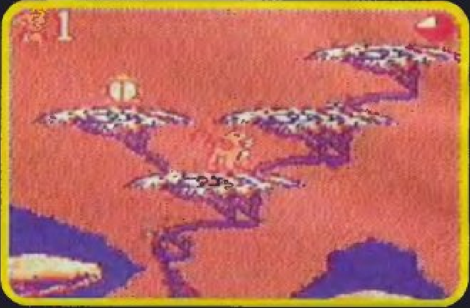




Gra podzielona jest na kilka poziomów, które zapewnią ci godziny fenomenalnej zabawy. W przypadku niepowodzeń nie zrażaj się na samym początku, bowiem to, co czeka cię dalej przejdzie twoje najśmielsze oczekiwania!

LION KING obok TOY STORY stoi w pierwszym szeregu pewniaków, na jakie bym się zdecydował, gdybym uwielbiał platformówki. Jeżdżąc autobusem cały czas namiętnie zagrywałem się w LION KING, do czego was zachęcam.

Wicik



SMURFS

Najwspanialsza dobranocka świata – Smerfy znowu w natarciu! Tym razem zadomowiły się na podręcznej konsoli GameBoy. „Niebiescy" (mimo że zieloni) znowu są w niebezpieczeństwie. O to postarał się Gargamel porywając kilku twoich braci. Papa Smerf zlecił tobie oraz paru innym Smerfom odnalezienie zaginionych.



Infogrames 96', 1 gracz, ocena: 80%



Zadanie jest trudne, ale nie niemożliwe. Podzielone jest na kilka długich, zróżnicowanych tematycznie misji. Większość z nich polega na platformówkowym hasaniu w prawo, połączonym ze zbieraniem różnych ciekawostek, omijaniu przeszód i unikaniu kontaktu z wrogiem. Na kolejnych poziomach będziesz miał przyjemność pojeździć na sankach lub przeskakiwać z żabki na żabkę w celu przebrnięcia przez jezioro.

Zabawa jest doskonała. Cały czas coś się dzieje, nie ma nawet sekundy na zastanowienie czy odpoczynek. Graniu towarzyszą przesympatyczne efekty dźwiękowe i znana na całym świecie muzyczka. Poziom grafiki jest doskonały. Wszystko mamy ślicznie narysowane, zaś Smerfy i inni są fenomenalnie zaanimowani. Aż chce się grać. Po przejściu każdego poziomu otrzymujesz kod, dzięki któremu nie będziesz musiał zaczynać zabawy od początku. Cały czas jest Smerfowo, więc Smerfuj z nami!

Wicik



TOY STORY



Na SEGA MegaDrive ta gra zarobiła podobno olbrzymią kasę. Nie mniejszym zainteresowaniem cieszy się wersja na GameBoya, co jest zrozumiałe, zważywszy na perfekcję wykonania gierki. Wcielasz się w postać zabawki, zamieszanej w mnóstwo intrygujących przygód. Większość z nich została oparta na motywach filmu, co najlepiej widać podczas kończenia 10 poziomów, z których składa się gra.

Disney Interactive 96', 1 gracz, ocena: 95%





Wszystkie etapy posiadają świetną grafikę i zabijają arcyciekawą tematyką. Pierwszy etap polega na uporządkowaniu wszystkich zabawek przed przyjściem Andy'ego do pokoju. W następnym musisz udowodnić wyższość nad swoim konkurentem, poprzez dotarcie w określonym czasie na łóżko.

W grze zaskoczyły mnie renderowane obiekty wraz ze wszystkimi postaciami! Jak na konsolkę, która ma w sobie ZX Spectrum i ciekłokrystaliczy wyświetlacz, takie rozwiązanie potrafi oczarować nawet największego sceptyka. Gdy porównywałem wersję z MegaDrive i GameBoya, nie zauważyłem zbyt wielkiej różnicy w wykonaniu etapów. Perfekcja, cudeńko, perełka – tak należy podsumować TOY STORY!

Wicik



Dostarczył: American Computers & Games

 MEGA DRIVE

SMURFS

Wspaniały serial animowany Smerfy, w którym zakochały się miliony dzieci na całym świecie łącznie ze mną aż prosił się o adaptację w postaci gry. Za sprawą INFOGRAMES doczekaliśmy się bombastycznej platformówki.





Gra okazuje się wyśmienita w każdym calu.

Papa Smerf zlecił ci odnalezienie i uratowanie porwanych przez podstępnego Gargamela braci. Nie zawiedź go więc i weź się ostro do roboty! Twoja wędrówka okaże się wspaniałą przygodą, o co postarali się programiści projektując arcyciekawe poziomy. Część z nich będzie polegała na klasycznym platformówkowym eksplorowaniu, przeskakiwaniu przeszkód i pokonywaniu wrogów. W innych będziesz zjeżdżał na sankach z ośnieżonej góry, by urozmaicić sobie zabawę przeprawą przez jezioro na kaczym grzbiecie.





Jak widzicie, zabawa cały czas jest smerfastyczna. Tym bardziej, że zamiast jednym Smerfem poruszasz się czterema: Siłaczem, Zgrywusem, Łasuchem i oczywiście Ważniakiem. Każdy z nich posiada charakterystyczne umiejętności, które będziesz wykorzystywał podczas gry. Smerfowo na maksa! Po przejściu każdego poziomu otrzymasz kod umożliwiający (w przypadku przełożenia grania na drugi dzień) wygodną kontynuację.

Wicik

Infogrames'95, 1 gracz, ocena: 80%

ESCAPE FROM MARS



Tasmański Diabeł jest jedną z najbarwniejszych postaci kreskówek Warner Bros. Z racji swej popularności stał się bohaterem ciekawej platformówki, w której przesympatycznego brzydala porwał marsjański właściciel Zoo – Marvin the Martian.





Marvin to szaleniec, a Diabeł to nieobliczalne stworzenie, któremu nie dane było przeżyć reszty swoich dni za kratkami, więc uciekł. Tutaj zaczyna się twoje zadanie. Polega ono na wydostaniu bestii z tarapatów i bezpiecznym powrocie na zieloną trawkę. Dokonać tego możesz, przechodząc sześć kosmicznie długich i zróżnicowanych poziomów (Meksyk, marsjańskie Zoo, zamczysko).

Tasmański Diabeł potrafi wiele, o czym niejeden raz będziesz się miał przyjemność przekonać. Jego specjalnością są niesamowite metody poruszania się. Taz klasycznie umie biegać, skakać, a nade wszystko zamieniać się w tornado zmiatając z powierzchni wszystko co żywe. Po zjedzeniu beczki z benzyną udaje mu się nawet ziać z pyska prawdziwym ogniem! Dzięki tym umiejętnościom gość jest bardzo dynamiczny i wszechstronny, co jest istotne dla gracza. Ani sekundy nudy!

Grafika, dźwięk i animacja są na poziomie, aczkolwiek wyczuwa się ponad dwa lata na karku, szczególnie przy porównaniu do TOY STORY. Jednak nie ma co biadolić, bo miodnego grania jest tu sporo.

Wicik

SEGA'94, 1 gracz, ocena: 70%



SPARKSTER

SPARKSTER to tytuł platformówki i zarazem imię jej bohatera, który posiada mnóstwo mangowych cech. Sparkster potrafi naprawdę wszystko. Jest mistrzem sztuk walki, doskonałym pilotem, fenomenalnym akrobatą i synonimem zabawy na najwyższym poziomie, która towarzyszy nam przez sześć etapów gry.

Każdy z etapów posiada zróżnicowaną szatę graficzną, a co za tym idzie sposób gry. Najwięcej mamy tu naturalnie platformowego czesania połączonego z niezłą rozpierduchą. Trudno jej uniknąć, skoro Sparkster posiada konkretny miecz i maszynkę umożliwiającą lot w każdym kierunku. Gdy odpalimy mu turbosa, potrafi roznieść w pył nawet gigantycznego robota!

Kolejne poziomy wzbogacone zostają o motywy kombinatorskie, które podnoszą poziom zabawy i sprawiają, że gra staje się nieco ambitniejsza. Jeden z leweli jest nawet czysto zręcznościowy, bowiem zasiadamy za sterami gigantycznego robota! Gra dostaje wtedy niezłego kopa i zmienia o 180 stopni swe oblicze. Takie rozwiązanie jest doskonałym przerywnikiem od platformowego przeskakiwania, strzelania i walenia po łbie. Zresztą cały czas dużo się dzieje, ptaki ćwierkają i krew się leje! Aż chce się grać.



Dostarczył: Bobmark

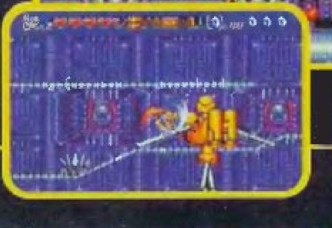
Gra posiada ciekawą grafikę, płynną animację i dobrze wkomponowany dźwięk. Gdy każdy poziom odkrywa coś nowego, a Sparkster dostaje kilka specjalnych cech (broń i sprzęt wykorzystywany do parcia i natarcia) to ocena końcowa nie może być niska!

Wicik



Konami'96, 1 gracz, ocena: 80%









PUZZLE BOBBLE

W grach logiczno-zręcznościowych najważniejsza jest dobra zasada. Jeśli poparta jest ona dobrą grafiką i dźwiękiem, to możemy spodziewać się dobrej gry, a czasami nawet wybitnej. Powyższe warunki spełnia PUZZLE BOBBLE, które jest pierwowzorem recenzowanego w zeszłym miesiącu przez Gulasha hitu na PSX BUST-A-MOVE 2.

Na ekranie znajdują się różnokolorowe kulki i dwa smoki obsługujące wyrzutnię. Twoje zadanie polega na wystrzeliwaniu kolorowych kulek tak, aby minimum trzy w jednym kolorze zetknęły się i zniknęły. Gdy wyczyścisz cały ekran kończysz dany poziom. Bomba!

Grać możesz sam, z żywym przeciwnikiem lub komputerem. Polecam wariant środkowy. W przypadku pojedynku z przeciwnikiem liczy się jak najszybsze łączenie kulek w jednokolorowe skupiska, bowiem rozwalone kulki pojawiają się na stronie przeciwnika. Wygrywa ten, który nie dopuści do zetknięcia się kulek z linią wyznaczoną przez wyrzutnię. Zabawa staje się wtedy megamiodna, bez względu na płeć i wiek przeciwnika.

PUZZLE BOBBLE niesie w sobie jeszcze mnóstwo pozytywnych wibracji, które doskonale relaksują. Nie jestem w stanie przypomnieć sobie co od czasów TETRIS tak mnie skopało. Ta gra jest najlepsza, nigdy się nudzi, jest doskonała dla jednej i dwóch osób! Grzechem jest nie zagrać! Jest nawet w salonach gier i ludzie grają jak najęci.

Wicik

Taito'95, 1/2 graczy, ocena: 95%



ON THE BALL





Gry na konsole nie mogą być ani trudne, ani zbyt skomplikowane. W zależności od tego, w jakim stopniu spełnione są powyższe warunki w takim procencie sięgają po nią gracze. W ON THE BALL mamy i prostą zasadę i niezbyt skomplikowany poziom trudności, zwiększający się w miarę pokonywania kolejnych poziomów, z których zbudowana jest gra.

Celem jest pokonanie wszystkich etapów przy pomocy kulki. Każdy etap zbudowany jest z ciągu korytarzy upstrzonych mnóstwem przeszkód i zakamarków. Większość z nich obwarowana jest punktami odbierającymi tobie cenne sekundy. Unikaj więc bezpośredniego kontaktu, bowiem na dobrnięcie do mety masz określony czas. Poza tym czas zaoszczędzony przechodzi do następnej rundy, która z reguły jest trudniejsza od poprzedniej.

Zapytacie sami siebie gdzie tu miodność? I słusznie, bo gdy zobaczyłem pudełko z powątpiewaniem odpalałem carta, nastawiając się na najgorsze. Ku mojemu zdziwieniu gierka okazała się całkiem fajna. Jej wysoka miodność wzięła się z bardzo ważnej cechy związanej ze sterowaniem kulką. Po pierwsze kulka podlega grawitacji i co za tym idzie przyspieszeniu ziemskiemu. Gdy dodać do tego możliwość kręcenia planszą w dwóch wymiarach o 360 stopni, to wyobrażacie sobie jak ciekawie musi się ona zachowywać! Po drugie sprężystość powierzchni daje doskonałe wrażenia wizualne.

Wicik

Taito'93, 1 gracz, ocena: 75%



X-MEN



Komiksy Marvela mają miliony wielbicieli na całym świecie. Słyną z doskonałej kreski, ekstratreści i wielu adaptacji w środowisku gier komputerowych. Jedną z nich jest X-MEN, którą można by porównać do chodzonej bijatyki FINAL FIGHT, z tą skromną różnicą, że przeznaczona jest tylko dla jednego gracza.

Twoim zadaniem jest przejście przy pomocy jednego z pięciu bohaterów 16 długich i zróżnicowanych poziomów. Po drodze będziesz spotykał dziesiątki przeciwników, polujących na twoją głowę. W walce zdany jesteś jedynie na siebie samego, a konkretnie na prężne nogi i potężne pięści. Naturalnie każda z postaci posiada kilka, różniących się od siebie ciosów specjalnych. Moim faworytem jest Wolverine wyposażony w stalowe pazury przydatne do rozszarpywania ofiar na płaty mięsa! Wszystkie postaci posiadają własną, odrębną osobowość, co najlepiej widać po stylu walki, sile, wytrzymałości i sprawności fizycznej. To wszystko daje ekstra wrażenia wywoływane naparzaniem się po pyskach. Gierka jest pełna dynamizmu, przez co nie odczuwa się nudy. Poza tym nie sposób popaść tu w schematyczność przy zadawaniu ciosów, gdyż przekrój przeciwników jest pokaźny.

Komiksowa grafika jest jak trzeba. W połączeniu z szybką i płynną animacją, popartą fajnym dźwiękiem stanowi idealne podłoże dla fanatyków tego typu gier. Jestem przekonany, że z X-MEN będziesz się dobrze bawił!

Wicik



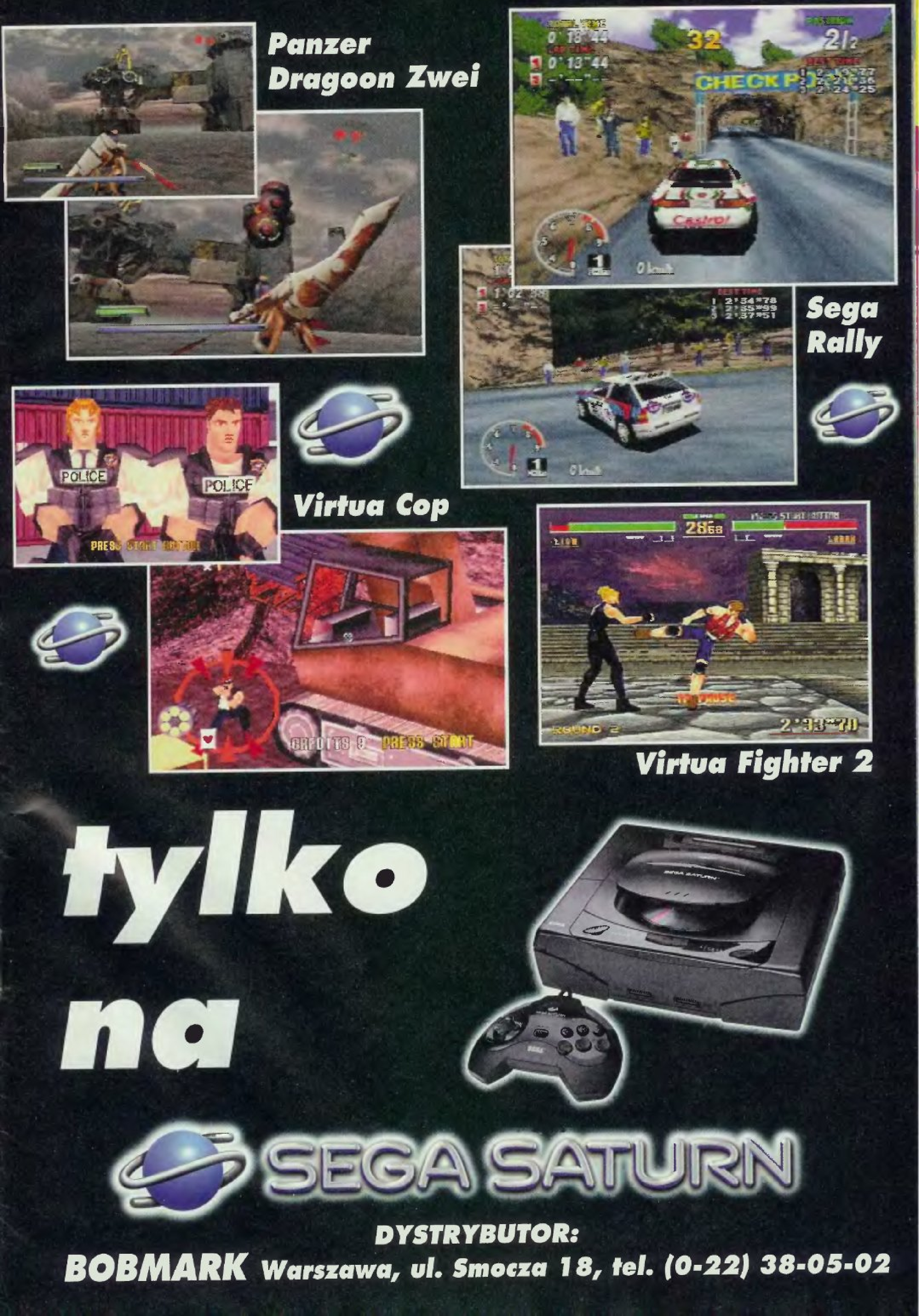
Capcom'95, 1 gracz, ocena: 85%







Dostarczył: American Computers & Games


Panzer Dragoon Zwei
Sega Rally
Virtua Cop
Virtua Fighter 2
tylko na
SEGA SATURN
DYSTRYBUTOR:
BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02



Dźwięk wokół nas

Od wielu lat człowiek starał się uzyskać w syntetyczny sposób dźwięki zbliżone do naturalnych. FM, MIDI, próbki, wave-table – to tylko niewielka część haseł z zakresu wiedzy o muzyce elektronicznej. Dla nas ważne jest tylko to, aby uzyskać możliwie dobrą muzykę w grach, ale do tego prowadzi długa droga.

Przełom miał miejsce ćwierć wieku temu – w 1971 roku, kiedy to Amerykanin John Chowing odkrył możliwość tworzenia dźwięków za pomocą modulacji częstotliwości sygnałów (z ang. frequency modulation – FM). Chowing odkrył, że można wygenerować całą panoramę dźwięków odpowiednio miksując ze sobą tylko dwa sygnały o niskiej częstotliwości. Pomysł chwycił gdy okazało się, że można go zrealizować bardzo tanim kosztem. Od tamtego czasu modulacja częstotliwości znalazła zastosowanie w wielu dziedzinach. Do dziś odpowiednio wzmocniony sygnał FM wykorzystywany jest w radiofonii, np. na falach ultrakrótkich.

W dziedzinie gier komputerowych synteza FM została zastosowana dopiero w roku 1987 przez firmę AdLib, momentalnie zyskując wzięcie na całym świecie. Niedługo potem uderzyła firma Creative Labs wprowadzając do sprzedaży serię kart Sound Blaster. Karty te były skonstruowane w oparciu o układ Yamaha 3812 OPL2, który generuje dźwięki na drodze syntezy FM poprzez fale modulowane kolejno przez dwa operatory. Układ ten mógł (i może) wygenerować jednocześnie 11 dźwięków monofonicznie. Kolejnym krokiem było wyposażenie karty w chip YMF362 OPL3 pozwalający na syntezę czterooperatorową, co pozwoliło uzyskać 20 głosów monofonicznych lub 10 w stereofonii. Układ ten zaczęto montować w kartach Sound Blaster Pro i Sound Blaster 16, montuje się go zresztą do dziś.

Równolegle w 1980 roku opracowano nowy standard cyfrowego interfejsu muzycznego przeznaczonego dla profesjonalistów. Nazwano go MIDI, skrót od Musical Instruments Digital Interface. Od tamtego czasu MIDI całkowicie zmienił kształt świata muzyki powodując masowe powstawanie zespołów muzycznych tworzących w oparciu o wszelkiego rodzaju syntezatory (np. Depeche Mode, a choćby i nasz polski Kombi, gdzie rolę urządzenia sterującego MIDI pełnił poczciwy C-64).

Zapis utworu muzycznego w standardzie MIDI nie składa się z poszczególnych dźwięków, lecz raczej z instrukcji wykonawczych, informujących jak należy dany utwór zagrać. Każde urządzenie MIDI – czy jest to keyboard, czy karta dźwiękowa – wyposażone jest w pamięć, w której to znajdują się próbki (sample) brzmień prawdziwych instrumentów muzycznych (gitara, pianino itd.). Poprzez wywołanie odpowiedniej instrukcji w przypadku karty dźwiękowej, lub poprzez uderzenie odpowiedniego klawisza w przypadku keyboardu powodujemy wydanie odpowiedniego komunikatu MIDI, np.: fortepian – wysokie C przez 5 sek., skrzypce – niskie E przez 2 sek.

Podstawowe komunikaty, za pomocą których sterownik MIDI komunikuje się z bazą instrumentów to Note Number (numer, czyli wartość nuty), Note On (kiedy zacząć grać nutę), Velocity (z jaką siłą zagrać nutę) i Note Off (kiedy zakończyć granie nuty). Każdemu instrumentowi znajdującemu się w pamięci przyporządkowuje się numer, etykietkę (ang. Patch). Za obowiązującą normę przyjęto standard General MIDI, dzięki któremu sytuacja gdzie np. zamiast pianina gra gitara nie ma prawa zaistnieć.

Jedną z zalet utworów muzycznych w formacie MIDI jest możliwość podstawienia swojego własnego instrumentu, bądź podmiany np. fletu na pianino. W pliki MIDI możemy stale ingerować zmieniając je wedle naszego kaprysu. Ogromnym plusem MIDI w multimediach (czyli i grach) to niewielkie objętości plików zawierających utwory muzyczne. Znamy przecież sytuacje, gdy wspaniałą prezentację video spowalnia digitalizowany dźwięk, który musi być równolegle doczytywany. Minuta dźwięku o jakości kompaktu zapisana w formacie MIDI zajmuje ok. 20 KB, podczas gdy ta sama minuta przesamplowana, czyli zapisana cyfrowo będzie zajmować grubo ponad 10 MB! Ciekawostką może być też fakt, że w zachodnich klubach i dyskotekach urządzenia MIDI sterują efektami świetlnymi, dźwiękowymi, urządzeniami do robienia dymu i w ogóle wszystkim co można jeszcze podłączyć do prądu.

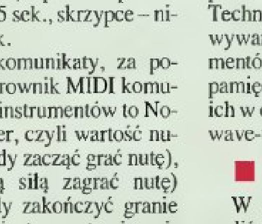
Podstawowym atutem w MIDI jest jednak niezwykle dobra, czysta jakość dźwięku i wierność brzmienia. Aby usłyszeć prawdziwy dźwięk MIDI, potrzebny jest bank dźwięków przygotowanych z prawdziwych instrumentów. Synteza FM emuluje technologię MIDI korzystajac z dwóch podstawowych dźwięków – efektem tego są żałosne popiskiwania dobywajace się z głośników. Przykładem może być przewodni temat muzyczny w DUKE NUKEM 3D, który w systemie General MIDI brzmi jak rockowa symfonia, a odtwarzany przez chip FM – jak duet dziecinnego pianinka i odpustowej piszczałki. Technologię polegającą na przechowywaniu próbek oryginalnych instrumentów w odpowiednich układach pamięci (tablicach) i przetwarzaniu ich w czasie rzeczywistym nazywamy wave-table.

Moduły wave-table

W poprzednich numerach opisywaliśmy już kilka kart wyposażonych w wave-table. Tak naprawdę liczą się tylko dwie: Gravis Ultrasound i Sound Blaster AWE-32. Co jednak ma zrobić osoba posiadająca już kartę dźwiękową bez syntezy wave-table? Dla nich właśnie opracowano specjalne moduły, które w połączeniu z kartami Sound Blaster (bądź ich klonami) potrafią zagrać wspaniałą muzykę.

Postanowiliśmy opisać krótko cztery takie moduły. Dostarczone nam do testów urządzenia można podłączyć do każdej karty dźwiękowej zgodnej ze standardem Sound Blaster i wyposażonej w 26-pinowe złącze kompatybilne z modułem WaveBlaster 1 lub 2. Z doświadczenia mogę powiedzieć, że aby uzyskać zado-




Moduł BASIC


Moduł STANDARD – KORG 16 B

walający efekt musimy posiadać oryginalną kartę firmy Creative Labs, albo bardzo udanego klona. Jeżeli chodzi o instalację, zamontowanie modułu do karty jest wręcz banalne – wkładasz w odpowiednie złącze i już powinno działać.

Najprostszy, najmniejszy i najtańszy jest WAVE SYSTEM BASIC firmy VTECH. Posiada wbudowany 1 MB pamięci ROM mogący przy kompresji 4:1 pomieścić 4 MB próbek. Należy jednak pamiętać, że przy kompresji spada jakość sampli. Ze względu na swoją cenę, moduł ten jest idealny dla graczy.



Moduł STANDARD – KORG 18 Bit



Moduł TURTLE BEACH RIO

Dwa moduły noszące nazwę WAVE SYSTEM STANDARD to technologia o jeden stopień wyższa, również produkcji VTECH. Charakteryzują się pasmem przenoszenia 20 Hz-20 kHz, 32-głosową polifonią, wbudowanymi cyfrowymi efektami DSP (Hall, Reverb i Chorus) oraz 4 MB pamięci ROM zawierającej ponad 200 brzmień instrumentów plus 4 zestawy perkusyjne po 47 brzmień każdy. Oba systemy Standard są kompatybilne z Wave Blaster 1 i 2, Roland MPU-401, SCC1, Sound Canvas SC55 MK II oraz oczywiście General MIDI. Różnica między nimi polega na tym, że droższy model ma podkręconą rozdzielczość próbek z 16 do 18 bitów.

Do każdego z modułów firmy VTECH dołączana jest wspólna instrukcja po polsku. Krótka i przejrzysta, zawiera najważniejsze informacje wraz z listą instrumentów dostępnych dla danego modelu, opisem instalacji modułu w systemie Windows 3.x i Windows'95 oraz krótkim słowniczkiem. W każdym pudełku znajduje się też dyskietka instalacyjna, która zaraz po włożeniu do komputera okazuje się zawierać tylko pliki .MID będące syntezą najpopularniejszych utworów muzycznych ostatnich lat takich wykonawców jak Queen, Coolio, Aerosmith, Scatman czy Seal.

Czwarty, najdroższy i najlepszy z opisywanych modułów to RIO firmy TURTLE BEACH, która jest jednym z pionierów technologii wave-table. Jak sam producent wskazuje karta RIO przeznaczona jest raczej dla profesjonalistów, którzy wykorzystują swój komputer jako sekwencer MIDI. Posiada ona 4 MB pamięci ROM z możliwością rozszerzenia. Jest to o tyle atrakcyjne dla muzyków, że do pamięci karty można wprowadzać własne próbki, a następnie poddawać je obróbce. Rodzaj zastosowanych w RIO układów Wave-Front wpływa znacząco na jakość słyszalnego dźwięku, który przewyższa w ocenie swoich konkurentów. W ramach zestawu otrzymujemy jeszcze dwie dyskietki oraz dwie grube instrukcje w języku angielskim. Pierwsza odkrywa tajniki programu Sample Editor, podczas gdy druga poza samym opisem modułu i informacjami technicznymi, traktuje o historii wave-table oraz o rzeczach, które rozumie już chyba tylko sam Jean Michele Jarre.

Wszystkie opisywane moduły poprawnie grają utwory w standardzie MIDI. Z jakością jest wprost proporcjonalnie do ceny – im droższy tym lepsze instrumenty, lepsza polifonia i brzmienie. Wybierzcie według swoich potrzeb i zasobności portfela. Zanim jednak dokonacie zakupu, upewnijcie się, że posiadana przez was karta ma możliwość instalacji takiego modułu i czy będzie działać z nim poprawnie.

Łukasz Bura

Dystrybutor:
ULTRAMEDIA, 00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0 22) 628 80 74

Ceny (z VAT-em):

Basic	– 120,- zł
Korg	– 380,- zł
Korg 16-bit	– 380,- zł
Rio	– 590,- zł



Firma Diamond słynie z dobrych kart graficznych. Nie dziwi zatem fakt, że STEALTH 3D 2000 jest jedną z pierwszych markowych kart SVGA opartych na chipsecie S3 VIRGE 3D, o którym pisaliśmy w SS'39.

Diamond Stealth 3D 2000

Miesiąc temu, testując wersję OEM przybliżyliśmy wam chip S3 VIRGE 3D, który ma ogromną szansę upowszechnić się jako standard w akceleratorach 3D. Firma S3 informuje o milionie sprzedanych chipów, a jest to już liczba, której wydawcy gier nie powinni zignorować. Wielu producentow kart graficznych wprowadza właśnie na rynek karty oparte na S3 VIRGE, a firmą która uczyniła to jako pierwsza jest Diamond Multimedia.

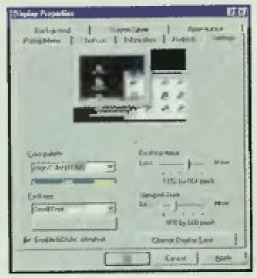
Niewidzialny Diament

Testowana przez nas karta STEALTH 2000 3D standardowo wyposażona jest w 2 MB szybkiej pamięci EDO RAM, jednak w przeciwieństwie do wersji OEM istnieje możliwość rozszerzenia jej do 4 MB. Z taką ilością pamięci na pokładzie można pracować przy rodzielczości 1200x1024 w trybie HiColor (rozdzielczość przydatna jedynie przy pracach graficznych). Standardowo karta może wyświetlać tryby: 16 mln kolorów w 640x480 i w 800x600, 32 tys. kolorów w 640x480, w 800x600, w 1024x768 i w 1152x864. W 256 kolorach wszystkie powyższe oraz tryb 1280x1024.

STEALTH 3D posiada także złącza, do których w przyszłości będzie można podłączyć tuner oraz moduł MPG. Przygotowano nawet specjalne otwory. Rozszerzona w ten sposób karta zmieni nasz komputer w domowe studio montażowe.

Drivery

Diamond to firma, która słynie z doskonałych driverów. STEALTH 3D współpracuje z Windows 3.1, Windows'95 i Windows NT.



In Control Tools, wirtualny desktop

Do karty dodawany jest znakomity program InControl Tools, dzięki któremu STEALTH 3D 200 oferuje tzw. „wirtualny desktop". Ustawiamy Desktop np. w rozdzielczość 1600x1200, a View-point na 640x480 i widzimy jedynie część (640x480) całości (1600 x1200). Do reszty Desktopu mamy dostęp przesuwając myszką. Wbrew pozorom jest to bardzo przydatna opcja. Można otworzyć kilka programów jednocześnie i po prostu porozmieszczać je obok siebie, przesuwając się między nimi myszką. Oczywiście wszystkie zmiany rozdzielczości oraz liczby kolorów drivery wykonują „w locie" – nie trzeba czekać aż Windows się przeładuje, koniec z marnowaniem czasu.

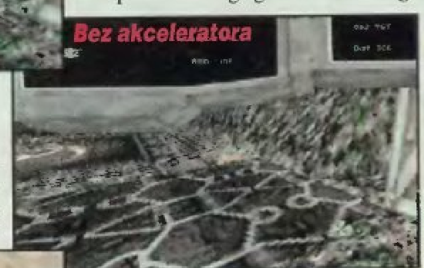
Na kompakcie znajduje się też odtwarzacz do formatu MPG (ponad 30 klatek na sekundę w rozdzielczości 640x480x32 tys. kolorów) oraz ponad 190 MB przykładów (.MPG i .WAV). Jest też instrukcja zrealizowana w formie Windowsowego pliku Help.

Akcelerator 3D

Akcelerator współpracuje z pakietem Direct-X, przyspieszając wszystkie gry korzystające z jego zasobów. Oprócz tego są już i będą pojawiać się gry wykorzystujące sprzętowy akcelerator. Polega to zarówno na przyspieszeniu działania programu jak i na odpaleniu wizualnych efektów, które w żaden sposób nie są możliwe na zwykłych kartach SVGA.

Firma Interplay oferuje na swojej internetowej stronie (www.interplay.com) update do DESCENT 2, po odpaleniu którego gra nabiera nowego oblicza (640x480x32 tys. kolorów). Microsoft (www.microsoft.com) udostępnia wersje demonstracyjne gier HELLBENDER i MONSTER TRUCK MADNESS, które korzystają z akceleratora. Ciekawostką może być też fakt, że podczas targów ECTS koncern SEGA reklamował PeCetowe konwersje swoich największych hitów (SEGA RALLY, VIRTUA COP) na komputerach wyposażonych właśnie w karty STEALTH 2000 3D.



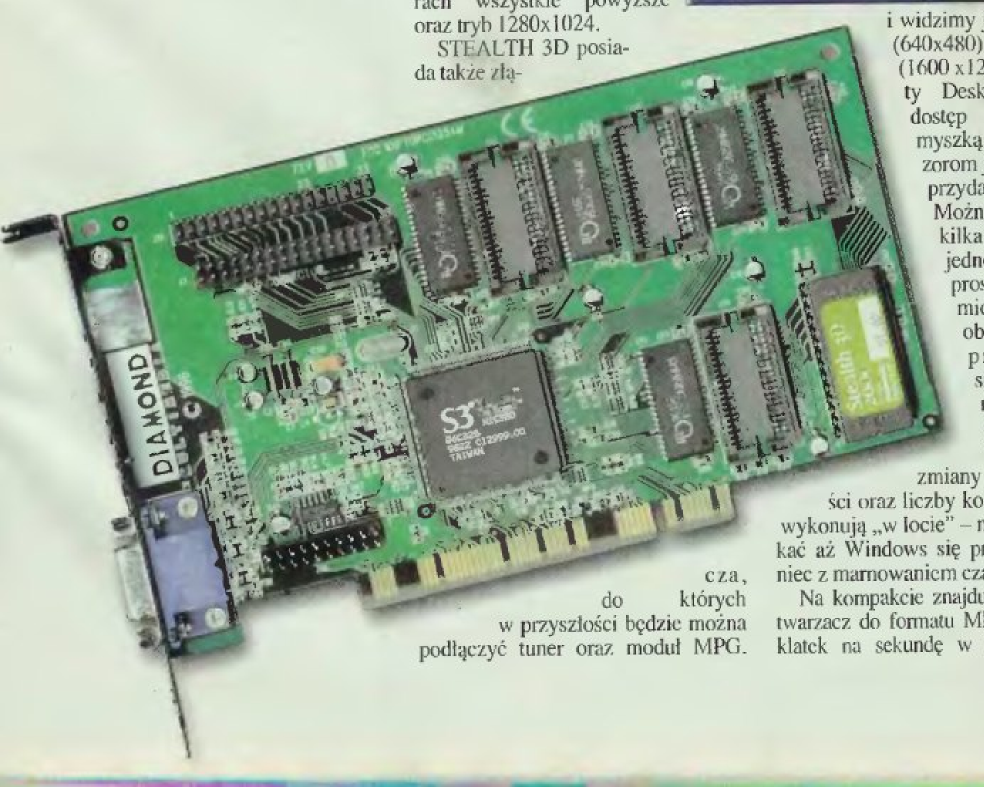


Hellbender z akceleratorem i bez





Moster Truck Madness z akceleratorem i bez



Na koniec

Ograniczyłem się do tylko jednego testu przy użyciu programu WINTACH. STEALTH 3D otrzymał notę 152.1, przy 103.58 dla wersji OEM. Oznacza to, że karta firmy Diamond jest o 50% szybsza od „bezfirmówki", a jaki to ma wpływ na programy wiedzą nawet nawięksi laicy. Podsumowując, jest to jedna z najlepszych kart graficznych do PC w swoim przedziale cenowym. Doskonale spisuje się w dwuwymiarowej, bitowej grafice, a dzięki akceleratorowi 3D gry wykorzystujące pakiet Direct-X stają się szybsze w zauważalny sposób.

Marcin K. Górecki

Dostarczył dystrybutor
ACTION DETAL
ul. Sapieżyńska 8, Warszawa
tel. (0-22) 635-08-17
Cena z (VAT-em): – 450,- zł

Żywot człowieka poczciwego

Od pierwszych chwil życia towarzyszą mi dźwięki, impulsy, elektrony, przewody i czujniki. Ale nie jestem cyber, lecz zwykłym facetem. Urodziłem się po bożemu, w szpitalu, ale w otoczeniu elektronicznych przyrządów, wewnątrz niezmierzonego kłębowiska przewodów oplatających inkubator, cały budynek i biegnących we wszystkie strony świata.

Chcesz powiedzieć, że to bujda, albo że mnie pogięło? Proszę bardzo. Ale weźmy zwykły blok mieszkalny – czymże innym jest, jak nośnikiem setek kilometrów kabli. Sieć energetyczna, telefoniczna, telewizja kablowa, tu i ówdzie satelitarna, do tego domofony i alarmy w mieszkaniach, tablice rozdzielcze, liczniki, stacje przekaźnikowe... po prostu gęstwina. Nałóż teraz na to fale kilkunastu stacji radiowych i kilku telewizyjnych, krótkofalowców i CB radio, trzy sieci telefonii komórkowej. W jaki sposób człowiek jest w stanie to wytrzymać?

A teraz wsiądź do samochodu i spróbuj sobie uzmysłowić, ileż razy okrążają twoje ciało kolorowe kable. Gdy uruchomisz silnik, twoje serce odczuje potężne uderzenie wysokiego napięcia ze strony alternatora, świec, cewek i przerywaczy. A teraz przejedź pod mostem, a poczujesz jak indukcja od kilkusetżyłowych zwojów kabli będzie podnosić ci włosy na głowie.



Myślisz, że wracasz do cichego i spokojnego domu, aby oddać się ulubionemu zajęciu? Nic bardziej mylnego. Wieczorem ten cały elektronowy zgiełk trochę przycicha, sennie buczą transformatory, mniej obciążone przewody mogą poprawić się w izolacji. Ale włącz tylko komputer, a obudzi się zupełnie nowy zwierz. Ten oprócz ataku indukcyjnego również promieniuje ci prosto w twarz. Twoja ręka spoczywająca na klawiaturze jest niebezpiecznie blisko buzujących obwodów, zaś druga – ze skuloną dłonią leżącą na myszy – jest wspaniałym siedliskiem dla śmigających we wszystkie strony ładunków. Chcesz pozbyć się tego uczucia pośpiechu, zastraszenia, niepewności? Nie masz szans. To zawsze cię dopadnie. Nie pomoże żaden pancerz, ubranie ani zaklęcia. Bo nigdy nie ujrzysz swojego wroga, ty tylko możesz odczuwać objawy jego działania. On jest ruchem, iskrą, błyskiem. Nie musi nawet dotykać twojego ciała, ba, nawet się nie spostrzeżesz jak on steruje twoim ciałem i umysłem. A biedna dusza zostaje wtedy sama, traci swe materialne siedlisko. Nie zapominaj o niej. Bo to jedyne, co prawdziwie w tobie żyje, nie elektronicznie.

Cóż mogę powiedzieć? Na co liczyć? Będzie tylko gorzej. Dlatego póki jeszcze mogę, raz na jakiś czas jadę sobie do lasu. Tylko tam mogę się na chwilę wyzerować o brzozę.

John Zabiyaka

W NUMERZE





Superkonsole wywołują u was ogromne emocje. Cieszę się, bo widzę że moja ciężka praca nie idzie na marne. PSX i Saturn, bądźcie płodne i rozmnażajcie się! Zwróćcie jeszcze uwagę na arcyciekawy pierwszy list, który przytaczam niemal w całości. Niesamowita sprawa, jestem ciekaw co o tym sądzicie...

Gulash

Wybrałem się do miasta X, aby kupić sobie konsolę. Po przemyśleniach wybrałem Saturna. Lubię mordobicia, a z tego co słyszałem i widziałem VF2 jest prawdziwą rewelką. No więc udałem się do sklepu. Wchodzę, patrzę, na półkach PSX, Saturn, Jaguar. Mówię sprzedawcy, że chcę kupić konsolę SEGA Saturn i grę VIRTUA FIGHTER 2. Facet wywalił na mnie gały, zaczęliśmy trochę gadać o mordobiciach. Stwierdziłem, że VF2 to najlepsze mordobicie. On (sprzedawca) już trochę wkurzony powiedział, że „co ja sobie myślę", „tak myślą koły", „TEKKEN to jest dopiero mordobicie, TOSHINDEN 2 to supermordobicie". Ja mu mówię, że chyba nie, że VF2 bardziej mi odpowiada. Znowu zaczął mi nawijać. Gdy sytuacja zaczęła robić się nudna powiedziałem, że jednak chcę kupić VF2, bo mam prawo do własnego zdania. I wtedy ten typ powiedział, że mogę go pocałować gdzieś i jeśli chcę kupić sobie Saturna i VF2 to na pewno nie u niego. I NIE OBSŁUŻYŁ MNIE!!! I co wy na to? Gdzie my żyjemy!? Konsolę musiałem sobie zamówić wysyłkowo z Warszawy, bo u nas nie można jej kupić! Dzbanek, Gdynia

Stary, to szokujące. To smutne, straszne i żenujące. To przerażające. To niesłychanie dołujące. To... SAM JEST KOŁEK, WIĘKSZEGO KOŁA NIE MA!!! Podziwiam twój spokój, bo jeśli ja znalazłbym się na twoim miejscu... nie, wolę nie myśleć (cmentarz? szpital? komisariat?). To jest po prostu Polska. Pamiętacie o czym pisałem miesiąc temu? Miejmy nadzieję, że Mr. Nieuprzejmy Sprzedawca trafi na większego, silniejszego i zdecydowanego kolegę. Zęby trzy razy nie rosną, prawda?

• • •

Amiga upadła! Jestem teraz radosnym posiadaczem konsoli Saturn. Jako, że jesteś specem od konsol mam kilka pytań:

1. Kiedy VIRTUA FIGHTER 3 na Saturna?

2. Czy TOTAL NBA będzie na Saturna? Czy jest coś lepszego z kosza?

3. Jak to jest: VF2 ma ok. 500 ciosów do opanowania czy rzeczywiście 2000?

4. Dlaczego w teście Saturna nie napisałeś o wbudowanej możliwości zapisu stanu gry? Człowiek Młot

1. Najwcześniej za rok, prawdopodobnie będzie to combo CD+CART. CART będzie odpowiadać za tło, podczas gdy z CD będzie odczytywać się muzyka i reszta danych. Krążą też pogłoski, że CART będzie miał wlutowany dodatkowy chip do grafiki, dzięki czemu tła pozostaną 3D, jak w oryginale. Czas pokaże...

2. Nie, ale jest NBA ACTION – recenzja w tym numerze. Mimo że nie ma tak dobrej grafiki jak TOTAL, jest megamiodna!

3. VF2 posiada 2000 kombinacji ciosów, to oficjalne hasło reklamowe gry! W pierwszej części było ich aż 700!

4. Erm... umknęło to mojej uwadze. Rzeczywiście, konsola Saturn posiada wbudowaną kartę pamięci, na której mieści się kilka zapisów (zależy to od gry, karta posiada 200 jednostek, a niektóre gry zabierają czasem i 100!). Oprócz tego można zakupić dodatkową kartę, z dużo większą pojemnością. Sorry.

• • •

Czy na Amigę 500 ukażą się gry CIVILIZATION 2 i SETTLERS 2? Mateusz, Kraków.

Nie ma o czym marzyć, wszystkie większe firmy wycofują się z wydawania gier na Amigę. Pozostają jedynie małe firmy, które nie miały wcześniej szans wypłynąć i grupy zapaleńców...

• • •

Ach, te superkonsole, a ja nie wiem którą kupić. Mam prawdziwy problem z wyborem czy Saturn, czy PSX, a może Nintendo 64. Nie chodzi mi o oprogramowanie, lecz o szybkość działania tej samej gry na tych platformach. Paweł, Warszawa

Rzeczywiście często się zdarza, że konwersja nie odpowiada oryginałowi, tak też jest w przypadku Saturna i PSX. Raczej nie ma z tym nic wspólnego moc przerobowa danej konsoli, problem jest o wiele bardziej złożony. Moje podejrzenia wyglądają następująco: Wyobraźmy sobie firmę A, która podpisuje umowę z koncernem B dotyczącą wydania gry na platformę C. Gra zarabia masę forsy, nieszczęśliwi są tylko posiadacze platformy D. Firma A chce wydać swoją grę na platformę D, łączy ich jednak umowa z firmą B. Firma B pozwala w końcu na wydanie gry na D, zastrzega sobie jednak, że ta sama gra musi być lepsza na C niż na D. Gra zostaje wydana i wszycy są szczęśliwi... Trochę to skomplikowane, myślę jednak, że to tak wygląda. Dlatego przy wyborze konsoli sugeruj się raczej grami dostępnymi jedynie na jedną platformę (tzw. exclusive – SEGA RALLY/RIDGE RACER REVOLUTION, VF2/TEKKEN2). Dopiero one pokazują prawdziwą moc sprzętu.

• • •

1. Posiadam komputer P120, 16 MB RAM, CD-ROM. Mam dużo gier, lecz gdy widzę screeny z PSX to gały wyjeżdżają mi z orbit. Czy przy sprzęcie, który posiadam opłaca mi się kupić PSX? Czy jest tego wart?

2. Moglibyście na SS CD zamieszczać więcej dem! Moglibyście zamiast solutionów po angielsku zamieścić trochę wavów i bitmap z Internetu.

3. Gulash, według ciebie prawie wszystkie mordobicia są super, ale wcale tak nie jest, np. SSF2T ma cienką grafikę, a TOSHINDEN szybko się nudzi. Jarek, Kraków

1. No cóż, sam mam P133 i 32 MB RAM, a niektóre gry chodzą mi tak wolno w wysokiej rozdzielczości, że po prostu nie mam ochoty w nie grać (w niskiej już prawie nic mi się nie podoba). O ile nie planujesz zakupu Pentium PRO 200 i akceleratora 3D za 3000 złotych, polecam PlayStation do grania, a PeCeta do całej reszty. PSX jest wart inwestycji, o czym przekonasz się już po 15 minutach zabawy.

2. Chcecie nowości, to macie nowości! I tak mamy superdużo supernowych demek! A 650 mega wavów i bitmap z Internetu możesz zdobyć kupując jakikolwiek kompakt z shareware... za 20-30 złotych. Nasz SS CD jest dedykowany w pierwszej kolejności giercowaniu! Może jednak uda się założyć sekcję „klasyczną", gdzie znajdziecie kilka małych, starszych demek.

3. Wszystkie mordobicia są super! Zależy tylko jak długo masz zamiar w nie grać. To prawda, że TOSHINDEN się nudzi ale jest to gra najwyżej na miesiąc – po upływie tego czasu należy się rozejrzeć za czymś nowym (a o nowościach przecież na bieżąco informuję w SS). Nie bluźnij na SSF2T, bo pomimo swojego wieku i słabej dziś grafiki posiada prawdziwą duszę. Do tej gry się wraca latami... albo się jej nie cierpi. Mamy demokrację, każdy przecież może mieć swoje zdanie (podobno).

• • •

1. Ulubiona postać Gulasha z VF2?

2. Kiedy była premiera konsol PSX i Saturn?

3. Jak podłączyć kolumny do Saturna, zwłaszcza że mam oblesne TV? Zafiro 2.0

1. Oczywiście LION, bardzo mi się podoba jego styl i technika walki.

2. To zależy gdzie. W Japonii jeszcze w 1994 roku, w USA i w Europie w 1995, w Polsce w 1996 r. Jeśli chcesz konkretów, pytaj konkretnie.

3. Jeśli nie chcesz pruć oryginalnego kabla (a nie chcesz) potrzebne są dwie przejściówki: z EURO na chinch i odwrotnie, z chinch na EURO oraz trzy kable chinch-chinch. Powinieneś je dostać w każdym DOBRYM sklepie elektronicznym. Do oryginalnego kabla podłączamy przejściówkę z EURO na chinch, dwie wtyczki chinch wsadzamy do wzmacniacza, a trzecią do przejściówki z chinch na EURO, którą z kolei wsadzamy w TV. Pozostałe dwie do wzmacniacza i jest jazda. Mnie też dziwi fakt, że dystrybutorzy nie mają tego kabla w ofercie.

• • •

Mam PeCeta już rok, ale uważam że przyszłość w grach należy do konsol. Co o tym myślicie?

1. Czy są karty do PC, dzięki którym można oglądać filmy zapisane na płytach CD?

2. Czy takie filmy można oglądać na hełmie wirtualnym Free M.P., Poznań



Cieszymy się, że podobają ci się konsole. Przyszłość gier wygląda trochę inaczej: jeśli jesteś fanem głównie gier zręcznościowych to zgadzam się, konsole to przyszłość. Jeśli zaś kochasz strategie i przygodówki, na konsolach jest ich niewiele.

1. Nazywa się to MPEG ADD-ON. Płyty z filmami zapisane są w standardzie VIDEO-CD. Niestety, liczba tytułów jest ograniczona, w Polsce praktycznie ich nie ma, a jeśli nawet są to bardzo drogie (cena kasety x2).

2. Można, ale po pół godzinie będą boleć cię szyja i kark, będą łzawić ci oczy i nic nie będziesz widzieć. Można, ale po co? Lepiej zainwestować w TV szerokoekranowy, to jest komfort oglądania – prawdziwe kino w domu!

• • •

Chcę kupić komputer, do którego mógłbym podłączyć syntezator i tworzyć na nim muzykę. Jaki kupić komputer i jakie urządzenia peryferyjne oraz oprogramowanie będą mi potrzebne? Mr. Blues

Zespół „Kombi" (z fajnym, łysym klawiszowcem) robił to na C-64, ale ten sprzęt to dziś trup. Przez długi czas muzycy używali do tego celu Atari ST, ale ono też zdechło. W grę wchodzą tylko dwa: PeCet lub Amiga, zależnie od stanu gotówki. Do PeCeta będziesz potrzebował karty dźwiękowej, ewentualnie rozszerzenia do współpracy z MIDI (koniecznie dowiedz się przed zakupem karty dźwiękowej). Do Amigi będzie potrzebne dość tanie urządzenie przeznaczone do odbierania i wysyłania sygnałów MIDI. Niezależnie od typu komputera będzie potrzebny SEKWENCER (program, który zapisuje i odgrywa stukanie w klawisze jako nutki). Na PC producenci kart dźwiękowych często dodają taki program do zestawu (np. MIDISOFT Recording Session razem z kartą GRAVIS ULTRASOUND). Obszerny artykuł o MIDI znajduje się w dziale HARDWARE, odsyłam tam wszystkich zainteresowanych muzykowaniem.

• • •

Posiadam komputerowego „Trabanta" – 286. W niedługiej przyszłości mam zamiar zmienić go na 486DX2/80. Mam też kilka pytań.

1. Czy konfiguracja, którą podałem jest w stanie długo być uważana za minimum sprzętowe w naszym kraju?

2. Czy w niedalekiej przyszłości można spodziewać się SS CD w całości poświęconemu mandze i anime?

3. Czy jest możliwe zamieszczenie na łamach SS jakiegoś przetłumaczonego na język polski komiksu manga?

Ketchup, Warszawa

1. Stary, mylisz Polskę z Etiopią. Absolutne minimum sprzętowe do gierek to w tej chwili P90 i 8 MB RAM (choć znamy już kilka takich, które przy 8 MB pamięci nie pokazują wszystkiego co potrafią). Nie warto kupować nic poniżej Pentium 90. Niedawno Wicik rozszerzał pamięć z 8 na 16, podobno Quake dostał super-kopa. Osobiście polecam 32 MB pamięci. Ceny są wciąż jeszcze żałośnie niskie (poniżej 2 mln za ósemkę), nic tylko kupować, bo zdrożeją...

2. Dobry pomysł; może w niedługiej przyszłości zrobimy SS CD „MANGA & ANIME SPECIAL" gdzie poświęcimy 100 mega na rysunki, filmiki i teksty. Pamiętajcie jednak, że priorytetem są gry! Ale może już niedługo... wszystko w końcu zależy od was i waszych sygnałów na ten temat!

3. Nie. Po pierwsze, przedruk komiksu to bardzo droga sprawa (musielibyśmy podnieść cenę SS), a po drugie o ile się orientuję, jesteśmy pismem o grach! MANGA ROOM jest działem kultowym, który okazał się strzałem w dziesiątkę, ale na tym koniec!

• • •

Czy moglibyście stworzyć w SS rubrykę poświęconą grom SHAREWARE na PC? SS-man

Ceny kompaktów z shareware na PC są niskie – kupując CeDeka płacisz 20-30 zeta za 650 MB śmiecia. Po odcedzeniu zawartości okaże się, że znalazłeś 2-3 fajne gry, które są w stanie przykuć uwagę na kilka godzin i może jeszcze jakiś jeden użytek. Szczerze mówiąc nie widzę potrzeby zakładania takiego działu, na PC nowych gier jest całe mnóstwo.

• • •

Chciałem kupić konsolę PlayStation, wybrałem się w tym celu do specjalistycznego sklepu. Sprzedawca zszokował mnie mówiąc, że owszem, jest PlayStation ale... na terenie Polski nie ma serwisu! Czy to prawda? Czy PSX może szybko się zepsuć? Rafaello, Kraków

Sprzedawca, który udzielił takiej odpowiedzi jest niedoinformowanym bucem. Konsola to taki sam towar jak wieża stereo czy kamera video, a tak poważna firma jak SONY nie może sobie pozwolić na wprowadzanie do sieci sprzedaży towaru nie objętego gwarancją. Oczywiście, że PlayStation sprzedawane przez SONY jest na rocznej gwarancji. Oczywiście, że sieć serwisów SONY potrafi naprawić PlayStation i zajmuje się serwisowaniem konsol kupionych w sieci autoryzowanych sklepów. Nie naprawiają natomiast konsol pochodzących z szarego importu i innych źródeł. Informacja ta została potwierdzona przez firmę SONY POLAND. A może trafiłeś więc do przemytnika? W każdym razie nie idź więcej do tego sklepu.



THE X FILES

Odpowiedzialny za każdy odcinek „Z Archiwum X" Chris Carter ukończył wydział dziennikarstwa na uniwersytecie stanowym w Kalifornii. Ten, dziś trzydziestodziewięcioletni pasjonat sportu, pisał początkowo do pisma SURFING, był też nowelistą, stosunkowo niedawno zaczął zajmować się niezwykle popularnym serialem „X-Files".

Chris Carter jest perfekcjonistą. W dużej mierze to właśnie dzięki niemu 95% odcinków doszlifowano do granic możliwości.

Należałoby na chwilę przerwać. Wyjaśnić, dlaczego pismo traktujące o grach komputerowych zaczyna pisać o serialu telewizyjnym. Bądź co bądź „sci-fi", ale nadal serialu. O „X-Files" piszemy z kilku powodów. Po pierwsze oszołamiający sukces serialu zabrania nam milczeć, po drugie jest to seria, której wpływ na rynek gier komputerowych zaznacza się coraz wyraźniej. Po trzecie, my wszyscy kochamy „Z archiwum X"!... etc. etc. A po czwarte, dostajemy całą masę listów od czytelników żądających artykułów na ten temat.

O „X-Files" nie sposób nie słyszeć, jeżeli chce się być na bieżąco w sprawach gier komputerowych (tak, tak – będzie gra!), kina (pełnometrażowa Scully) i życia towarzyskiego. W poniższym tekście spróbuję choć w szczątkowej części przybliżyć fenomen tego zjawiska.

GDZIEŚ TAM JEST PRAWDA

Na początku 1993 r. miał miejsce pewien przełom. Na srebrnych ekranach pojawił się serial, który oglądamy do dziś. „X-Files". Zarządził. Zadziwił i przeraził. Czy wiecie jednak, że „X-Files" walczyło o prawo do emisji z serialem „Przygody Brisco County Jr." (emitowanym przez Canal+)? Koncern FOX długo zastanawiał się, któremu przyznać palmę pierwszeństwa, a „X-Files" otrzymało ją dopiero w trzecim sezonie nadawania.

Zdaję sobie sprawę, że „X-Files" przez niektórych uznawany jest po prostu za porządny serial. Oczywiście, każdy ma inny gust, każdy ma inne zainteresowania. Ale czy jest ktoś, kto o tym filmie nie słyszał? Z pewnością nie.

„Z Archiwum X" to fantastyczno-naukowy serial z domieszką kryminału i horroru. Przez wielu uznawany za symbol seriali lat 90., zdobył już ogromną rzeszę zwolenników. Archiwum X to specyficzne biuro w FBI, zajmujące się tzw. nie wyjaśnionymi wydarzeniami – takimi jak ingerencja UFO, niezwykłe morderstwa czy pojawienie się mutantów genetycznych. Swoją drogą, owo Archiwum X podtrzymywane jest praktycznie przez jedynie dwie osoby: agentkę Danę Scully oraz agenta Foxa „Niesamowitego" Muldera. Tyle tytułem historii.

„X-Files" przełamuje wszelkie stereotypy serialu skazanego na sukces. Na liście twórców nie ma ani słynnego reżysera, ani znanego kompozytora, ani wreszcie kasowych aktorów. Nie przeszkodziło to jednak w zdobyciu szeregu nominacji i nagród, żeby wymienić tu tylko nominacje do nagrody Emmy w '94 i '95 roku.

Główne role w filmie odtwarza dwójka do niedawna zupełnie nieznanych aktorów. Ruda Gillian Anderson oraz niesamowity David William Duchovny.

Gillian Anderson to mierząca 167 cm absolwentka Goodman Theater School na uniwersytecie DePaul's. Pochodzi z Chicago, tam też mieszka razem ze swą córeczką Piper i mężem Errolem Klotzem. Tak na marginesie, ślub odbył się na Hawajach, a mistrzem ceremonii był buddyjski mnich. Jeżeli zaś chodzi o jej tzw. filmografię, to Gill zagrała m.in. w „The Philanthropist" oraz sztukach: „Grand Canyon" i „Absent Friends". Jaki jest stosunek Gillian do roli w „X-Files"? Anderson jest bardzo podobna do odtwarzanej przez nią bohaterki, agentki specjalnej Scully. Sądzę, mówi Gillian, że w wielu sytuacjach zachowałabym się podobnie jak Dana Scully...

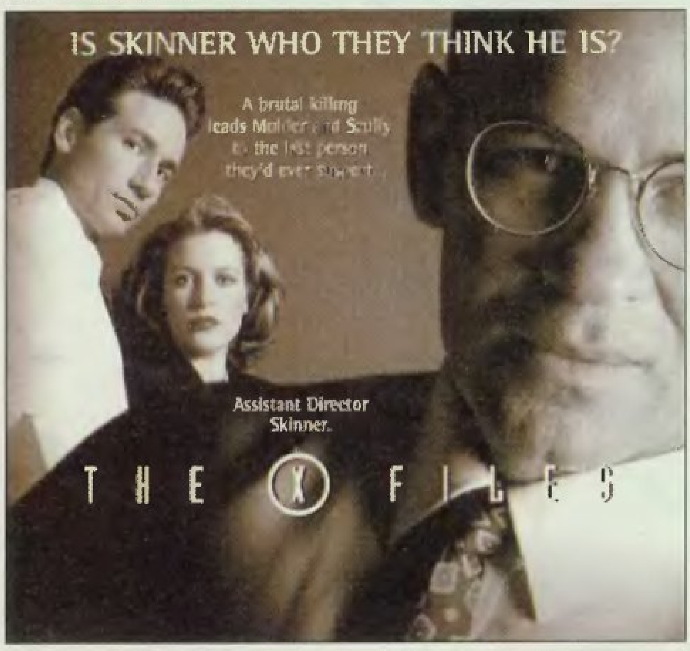
Jeżeli zaś chodzi o Davida Duchovnego to jest on trzydziestoszcześcioletnim mieszkańcem Nowego Yorku. Można tak powiedzieć, jednak każdy X-Fan wie, że aktorzy przebywają w swych domach nadzwyczaj rzadko, „X-Files" kręcone jest bowiem na terytorium Kanady. Mierzący 180 cm. Duchovny (prawidłowo brzmi to Du-koff-ni, ale who cares) gościł na uniwersytetach Princeton i Yale (z tego drugiego, gdzie studiował anglistykę, odszedł przed ukończeniem studiów). Zagrał m. in. w „Twin Peaks", „Beethoven", „Venice, Venice", i „Fast Food Family". Pojawił się też w reklamach NYNEX, AT&T i LOWENBRAU BIER.

Trzeba to niestety powiedzieć. Oboje aktorów – i Anderson i Duchovny nie popisali się wówczas. Ich gra pozostawiała wiele do życzenia. Na szczęście w „X-Files" nabrali warsztatu aktorskiego i pokazują się od swej najlepszej strony. Wspaniale też ze sobą kontrastują, Scully zawsze szuka naturalnego wyjaśnienia danej sprawy, podczas gdy Mulder wszędzie widzi małe zielone ludziki. Przełom nastąpi w trzeciej serii, kiedy to Scully zostanie przebadana przez UFO... ale obejrzyjcie to sami.

Prócz pary agentów w „X-Files" pojawia się bardzo dużo osób mniej lub bardziej postronnych. Tajemniczy Deep Throat (opiekujący się Mulderem – zginął w ostatnim odcinku pierwszej serii), kreowany przez Nicholasa Lea agent Alex Krycek (zobaczycie...), cokolwiek postrzeleni Da Lone Gunmen (to dla nich Mulder nakleja X na szybie gdy potrzebuje pomocy), Cigarette Smokin' Man (to on chował embrion Obcego w ostatnim odcinku pierwszej serii) lub Walter Skinner (bezpośredni przełożony Muldera i Scully). Są to postacie mające ogromny wpływ na rozwój serialu. Wiemy już, że Deep Throat zginął, ale wyobraźmy sobie, że Cigarette Smokin' Man odpowiedzialny będzie za śmierć ojca Muldera... Wiecie, co by się wydarzyło?!

EL 'AANIIGOO'AHOOT'E

Jak już wspominałem na wstępie, „X-Files" dopracowane zostało do granic możliwości. Wiele można mówić o potężnej bibliografii serialu, lecz lepiej niech przemówią liczby: nieoficjalnie mówi się, że budżet każdego odcinka wynosi circa 1.5 mln $! Potężna to suma, niestety wszystko ma swą cenę. Chociaż, z drugiej strony, np. efekty specjalne użyte w filmie pod względem ekspresji porównać można



Od lewej: 1. Dana Scully (Gillian Anderson) z pilota pierwszej serii. 2. Fox „Spooky" Mulder (David Duchovny) z „F. Emasculata". 3. Cigarette Smokin' Man (William B. Davies). 4. Zwłoki Obcego (tak!), „Anasazi". 5. Mulder i Scully – jeden ze wzorów plakatu. 6. Cigarette Smokin' Man – „The Erlenmeyer Flask" – ostatni odcinek pierwszej serii.

chyba tylko z tymi z „Jurassic Park" czy „Twister".

Carter i s-ka bardzo dokładnie obmyślili historie postaci występujących w serialu. Nawet bohaterowie pojawiający się epizodycznie mają swą bardziej lub mniej barwną przeszłość. Najlepszym tego przykładem jest Eugene Victor Tooms (niewtajemniczonym wyjaśniam, że był on zabójczym mutantem), z którego swoistą biografią dostępne są gdzieniegdzie specjalne biuletyny. Niestety, tylko dla bardzo wytrwałych. Od siebie mogę jedynie dodać, że grający Toomsa Doug Hutchison jest w rzeczywistości wegetarianinem, a w podzięce Chrisowi C. przysłał zamrożoną wątróbkę cielęcą (ci, co oglądają wiedzą o co chodzi)... Ironia jest esencją dzisiejszego świata. Bardzo ciekawie obmyślono także antagonistyczne rodziny Scully i Muldera. Rodzina Mulderów rozbita przez „zaginięcie" (Mulder twierdzi, że porwali ją kosmici – prawdę poznacie za równy rok, w pierwszym odcinku trzeciej serii) siostry Foxa, Samanthy Mulder; familia Scully o wiele bardziej normalna. Nie ma sensu, bym bardziej zdradzał całą historię, jest to bowiem zadanie uważnego widza, który powoli odkrywać będzie kolejne fragmenty smutnej i ponurej intrygi.

Serial „Z archiwum X" przypadł nam do serca. Każdemu podobało się coś innego. Dlatego wy też napiszcie co sądzicie o „X-Files", napiszcie co wam się podoba, czego nie trawicie, po prostu podzielcie się z nami waszymi uwagami.

Gulash – jaram się na maksa każdym odcinkiem o UFO. X-Files zaczęło mi grzebać w mózgu; z Londynu przywiozłem sobie trochę gadgetów związanych z serialem. Więcej o Roswell, rząd USA na pewno trzyma kosmitów!!! Chcę prawdy!!! Arrgghhhh!!!

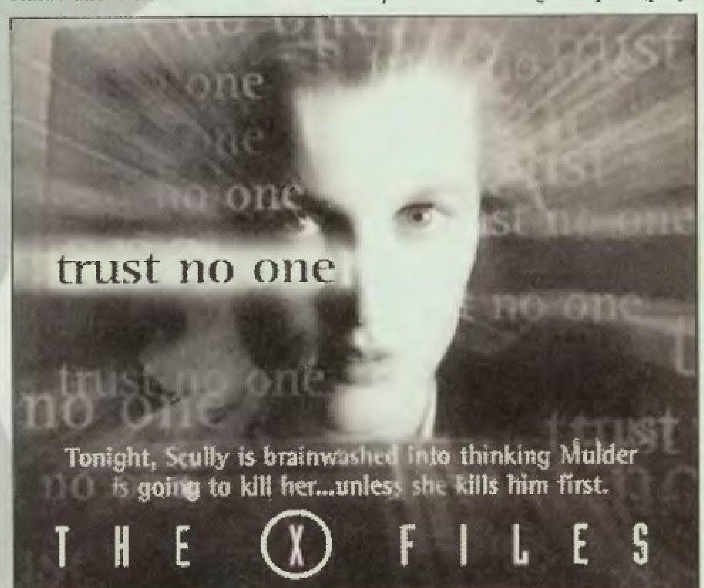
C(w)alineczka – jest po prostu super!!! Oglądam w TV polskiej, szwedzkiej, francuskiej, niemieckiej i włoskiej! Ma tylko jeden minus – trwa jedynie 45 minut :(.

Pegaz Ass – aktualnie oglądam trzy seriale: X-Files, M.A.S.H. i BH90210. Pierwszy bo opowiada o tych niewyjaśnionych sprawach, którymi zajmowałem się przez kilka lat, drugi – bo Sokole Oko jara jak zwkle, a trzeci bo oglądam go od zawsze i jest to już przyzwyczajenie. X-Files na zachodzie to niemal religia, ludzie chodzą jak zauroczeni, nam też się to trochę zaczęło udzielać – w końcu zbliża się era Wodnika.

KaYteck – teorie spiskowe to jest to. Ludzie chwytają. Ja też. Chociaż pasjonaci krzyczący, że USAF trzyma ufoków od słynnego wypadku jakoś mnie nie przekonują. Co do filmu – jest niezły, ale dorabianie do niego ideologii to nie dla mnie. Ja lubię Twin Peaks i M.A.S.H, lubię też X-Files.

Micz – na początku byłem jego zdeklarowanym fanem, potem trochę to osłabło. Najlepsze są odcinki o ufokach, niektóre inne przypominają niestety kryminały klasy B. Najbardziej mnie przy tym wszystkim dziwi, jak się udało Chrisowi Carterowi wylansować dwójkę tak kiepskich aktorów, jak Duchovny i Anderson.

Gawędziarz bez Fai – mam zainstalowane FULL X-FILES WINDOWS DESKTOP SCHEME i głosy bohaterów przyporządkowane do komunikatów Windowsowych. A na półce wszystkie wydane dotąd kasety. I nie wierzę nikomu.



Martinez – chyba nigdy nie lubiłem tych budyniowych szachów w stylu Twin Peaks czy MASH. X-Files to równie głodne kawałki z dużą dozą manii prześladowczej. A tak naprawdę, to jeśli ktoś zaczyna mówić coś o UFO, to ja wysiadam.

Mr. Root – ja tam lubię tylko anime...

Mamut – nic nie jest doskonałe... ale „X-Files" jest! Nastrój godny filmu grozy (czym po części jest), wspaniała muzyka Marka Snowa i agenci w akcji. Co tu dużo mówić, byle tak dalej do drugiego millenium!

THE TRUTH IS OUT THERE

Na Zachodzie bez zmian. Ludzie „zachłyśnięci" są wręcz tematyką serialu. A producenci serialu wykorzystują to bezwstydnie. Do kupienia są kubki, czapki z daszkiem, kalendarze i tzw. Kompendia. Tradycją stały się już filmowe koszulki i książki z przygodami team'u „Mulder-Scully" pisane przez X-Fanów. Do tych ciekawszych należą GROUND ZERO i RUINS autorstwa Kevina Andersona. Wsławił się on głównie powieściami-kontynuacjami w realiach „Gwiezdnych Wojen". Wiem, że wielu z was zaświeciły się oczy na samą myśl (mnie nadal trzęsą się ręce!) o tych wszystkich X-Goodies. Spoko, prędzej czy później KULT trafi i do nas.

Jakie są plany Chrisa Cartera? Przede wszystkim multimedialna przygodówka rozgrywająca się w czasie rzeczywistym mająca ukazać się (teoretycznie) na Gwiazdkę. Nie opublikowano jeszcze ce prawda żadnych screenów, ale wiadomo, że gracz wcieli się w trzeciego agenta specjalnego wspierającego ten niesamowity duet. Co jeszcze? BĘDZIE FILM KINOWY. Przewiduje się Spotkanie Trzeciego Stopnia (przypuszczalnie będzie też „sprawa Roswell" – w 1947 roku rozbiło się tam UFO) Co jeszcze? Na razie nie nastąpi przerwa w emisji „X-Files" w TVP2 – telewizja zakupiła drugą serię odcinków. Co jeszcze? Gillian Anderson i William Duchovny podpisali kontrakty do 2000 roku.

Zupełnie nie wiem jak powinienem zakończyć ten artykuł. Po raz pierwszy przyszło mi zagrać rolę krytyka filmowego. Jak na razie, mimo kilku wpadek „X-Files" stoi u mnie na pierwszym miejscu (wyprzedzając ER oraz NYPD BLUE). Mam nadzieję, że tak zostanie, czego sobie i wam życzę.

P.S. Mulder powiesił przy biurku Scully plakat z UFO i napisem „I WANT TO BELIVE". Ja też chcę uwierzyć!

X-Mamut

„Z archiwum X" – TVP2, poniedziałki, godz. 20.05

Bibliografia:

– XPOSE #1 i #2
– THE OFFICIAL GUIDE TO THE X-FILES, Brian Lowry
– DIE WAHRHEIT UBER AKTE X, Ngaire Genge



ENCYKLOPEDIA
multimedialna PWN
WYDAWNICTWO
NAUKOWE
PWN
WKRÓTCE
W SPRZEDAŻY!
KOMPUTEROWY
SŁOWNIK
JĘZYKA
POLSKIEGO
PWN
EDYCJA
1996
Dystrybucja:
Autoryzowany partner PWN
CD PROJEKT
00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51
WYDAWNICTWO
NAUKOWE
PWN

SAVEGAMER

Trwa konkurs na wymyślenie jak powinna nazywać się osoba zajmująca się SaveGame'ami. Na razie prowadzą Szperacz i Pogrzebacz.

W związku z licznymi listami w stylu: „dlaczego wydrukowaliście poprawkę jakiegoś ... zamiast mojej, moja jest dużo lepsza i na pewno wysłałem ją wcześniej...” informuję, że wszystkie poprawki są drukowane w kolejności nadejścia. Jeśli twoja poprawka nie ukazała się to znaczy, że nie spełnia któregoś punktu REGULAMINU! Najczęstsze powody odrzucenia to: niekompletność (brak nazwy pliku, offsetów, wartości do wpisania...) i powtórzenie (była już publikowana lub została nadesłana przez kogoś innego wcześniej niż twoja). Pragnę też uświadomić, iż termin „ilość” odnosi się do rzeczowników niepoliczalnych (np. kilogram mąki), natomiast „liczba” – do policzalnych (np. pięć kilogramów).

Andriej Buzow

B17 FLYING FORTESS (PC)

Zmiany w pliku *.BSG.

Offset	Znaczenie
00h	Liczba zestrzelonych myśliwców
2Ah	Liczba misji rozpoczętych
2Ch	Liczba misji przerwanych
2Eh	Liczba misji zakończonych sukcesem
30h	Status bombowca
	00h – Active
	01h – Tour Completed
	02h – Missing in Action
	03h – Crashed
	04h – Demobilised

Krzysztof Gimżewski, Poznań

JAGGED ALLIANCE (PC)

Grzebiemy w pliku GAME*.SAV.

Dane dotyczące bohaterów:

Offset	
Bohater 1	
1Ch	prawa ręka (przedmiot, który trzyma)
1Dh	określa przedmiot (ilość amunicji itp.)
1Eh	stan trzymanego przedmiotu (od 00h do 64h 0-100%)
1Fh	wyposażenie przedmiotu (np. tłumik)
20h	wpisz 63h
21h	stan przedmiotu (00h-64h)
28h	lewa ręka (patrz 1Ch)
29h	jak w 1Dh
2Ah	jak w 1Eh
2Bh	jak w 1Fh
2Ch	jak w 20h
2Dh	jak w 21h
34h	głowa (wpisujemy hełmy 23h-26h)
40h	twarz (wpisujemy Sun Goggles-27h lub Gas Mask-28h)
4Ch	uszy (wpisujemy Radio-2Ah lub Extended Ear-2Bh)
58h	pierś (wpisujemy kamizelki 2Dh-30h)
64h	plecy (tu zakłada się Shield Vest-31h lub Pocket-Vest 32h-35h)
70h	pierwsza kieszeń (od góry)
7Ch	druga kieszeń
88h	trzecia kieszeń
94h	czwarta kieszeń
A0h	piąta kieszeń

Przedmioty w kieszeniach są opisywane przez dwa pierwsze bajty, natomiast kolejno trzeci, czwarty i piąty bajt opisują tłumik lub celownik (patrz 1Fh-21h).

Ponadto pod offsetami:

12Ch	Salary (stała pensja)
12Fh	aktualna pensja
18Ah	Imię
19Fh	Health
1A0h	HealthMax
1A7h	Agility
1A8h	Dexterity
1A9h	Wisdom
1AAh	Medical
1ABh	Explosives
1ACh	Mechanical
1ADh	Marksmanship
1AEh	Level

Bohater 2 – Wszystkie podane offsety +200h (np.: głowa – 234h, imię 38Ah)

Bohater 3 – Wszystkie podane offsety +400h (np.: głowa – 434h, imię 58Ah)

Bohater 4 – Wszystkie podane offsety +600h (np.: głowa – 634h, imię 78Ah)

Kody przedmiotów:

00h	Nothing
01h	.38 Revolver
02h	Colt .45
03h	9mm Beretta
04h	.357 Magnum
05h	Modified .45
06h	Modified 9mm
07h	Modified .357
08h	.12g Shotgun
09h	.12g Rifle
0Ah	M14 Rifle
0Bh	M16 Rifle
0Ch	Mod. 12g Rifle
0Dh	Modified M14
0Eh	Modified M16
0Fh	Knife
10h	Combat Knife
11h	Mine
12h	Mine (Enemy)
13h	Flagged Mine
14h	Smoke Bomb
15h	Eagle Smokebomb
16h	Tear Gas
17h	Eagle Screamer
18h	Stun Grenade
19h	Eagle Silencer
1Ah	Mustard Gas
1Bh	Eagle Dog
1Ch	Grenade
1Dh	Molotov Cktl.
1Eh	Eagle Fearball
1Fh	Live Explosive
20h	Live Plastic
21h	Plastic Expl.
22h	Explosives
23h	Helmet
24h	Treated Helmet
25h	Kevlar Helmet
26h	Trt. Kev. Helm
27h	Sun Goggles
28h	Gas Mask
29h	UNUSED Face
2Ah	Radio
2Bh	Extended Ear
2Ch	UNUSED Radio
2Dh	Kevlar Vest
2Eh	Trt. Kev. Vest
2Fh	Spectra Shield
30h	Trt. Spectra
31h	Shielded Vest
32h	2-Pocket Vest
33h	3-Pocket Vest
34h	4-Pocket Vest
35h	5-Pocket Vest
36h	.38 Ammo(6)
37h	.45 Ammo(6)
38h	9mm Ammo(15)
39h	.357 Ammo(10)
3Ah	Revolver Ammo
3Bh	.12g Ammo(6)
3Ch	M14 Ammo(20)
3Dh	M16 Ammo(20)
3Eh	Rifle Ammo
3Fh	UNUSED Ammo
40h	Detonator
41h	Canteen
42h	Sniper Scope
43h	Chunk Of Steel
44h	Strobe
45h	Wall Probe
46h	Camera
47h	Camouflage Kit
48h	Compound 17
49h	First Aid Kit
4Ah	Medical Kit
4Bh	Tool Kit
4Ch	Locksmith Kit
4Dh	Metal Detector
4Eh	Gas Detector
4Fh	Beer
50h	Mine Markers
52h	Flowers
53h	Plastic Bag
54h	Gas Can
55h	Glass Jar
56h	Cloth Wick
57h	Oil Can
58h	Key
59h	Padlock Key
5Ah	Note
5Bh	Note
5Ch	Silencer
5Dh	Bra
5Eh	Rock
5Fh	Antidote
5Ah	Sapling
5Bh-68h	Note
69h	Journal
6Ah	Money
6Bh-6Dh	UNUSED
6Eh	Paper
6Fh	Taped Paper
70h	Fish
71h	Crowbar
72h	Tombstone
73h	Clock Radio
74h	Micro-PurifierBlouse
75h	Ex-Sapling
76h	Ex-Journal
77h	Glass & Oil
78h	Glass & Gas
79h	Glass & Wick
7Ah	Glass Mixture
7Bh	Glass-Gas-Wick
7Ch	Glass-Oil-Wick
7Dh	Gas & Oil
7Eh	Gas & Wick
7Fh	Gas Mixture
80h	Lab Coat
81h	Combination

HIGH SEAS TRADER (PC)

Modyfikujemy plik GAME*.SAV.

Offset	Znaczenie
973Fh	Kasa
9884h	Sailcloth (płótno)
9846h	Planks (deski)
984Bh	Smallarms (broń ręczna)
Outfit:	
986Fh	Meat
9873h	Fruits
9877h	Water
987Bh	Rum
Ammunitions:	
98ABh	Round
98AFh	Chain
98B3h	Grape
Załoga:	
9809h	Apprentices (najsłabsi)
9811h	Sailors
980Dh	Soldiers (najlepsi)

Jeśli trzymasz kasę w banku, bank pobiera opłatę za przetrzymanie. Wtedy najkorzystniejsze jest dla ciebie jak najniższe oprocentowanie. Ilość pieniędzy i stopa procentowa są zapisane w poszczególnych offsetach:

Bank	Kwota	Stopa procentowa
Holland	A09h-A0Ch	offset A0Dh
England	A0Eh-A11h	A12h
Spain	A13h-A16h	A17h
France	A18h-A1Bh	A1Ch
Portugal	A1Dh-A21h	A22h

Sir Gawcio, Białobrzegi

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (PC)

Zmian dokonujemy w pliku *.CAR. Pod offset 54748d (D5DCh) wpisujemy 00E1F505h. Daje to na maxa pieniędzy (200.000.000 DM).

Wojtas, Gdańsk

WITCHAVEN 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SVGN*.DAT. W offsety cech, czarów, flaszek i wytrzymałości broni maksymalnie można wpisać FFFFFF7Fh, natomiast w offsety broni, kluczy i ekstra należy wklepać 01h.

Offset	Znaczenie
Cechy:	
1A1h	doświadczenie
1A5h	energia
1A9h	zbroja
1ADh	tarcza
Bronie:	
41h	fists
45h	dagger
49h	morning star
4dh	short sword
51h	broad sword
55h	battle axe
59h	bow
5dh	throwing axe
61h	2-handed sword
65h	halberd
Wytrzymałość broni:	
91h	fists
95h	dagger
99h	morning star
9dh	short sword
A1h	broad sword
A5h	battle axe
A9h	bow
ADh	throwing axe
B1h	2-handed sword
B5h	halberd
Czary:	
E1h	scare
E5h	night vision
E9h	freeze
EDh	magic arrows
F1h	open doors
F5h	fly
F9h	fire ball
FDh	nuke!
Klucze:	
139h	żółty
13Dh	czarny
141h	brązowy
145h	srebny
Flaszki:	
189h	health (blue)
18Dh	strength (greeen)
191h	cure poison (orange)
195h	resist fire (red)
199h	invisibility (brown)
Ekstra:	
11Dh	adamantine ring
121h	pentagram

Bez ADAMANTINE RING i PENTAGRAM nie jest możliwe przejście do nowego poziomu, dokonywanego w miejscu podobnym do samego „pentagramu".

Arkadiusz Wykrota, Opole

MANIC KARTS (PC)

SG zapisywane są w katalogu C:\KART pod nazwą MANIC*.SAV. Zaczynamy od offsetu 0A7Eh a kończymy na 0A81h wpisując kolejno FFh FFh FFh 70h. Teraz możemy „rzucać forsą".

UziYapa

SZANOWNY KLIENCIE !

PRZECZYTAJ UWAŻNIE

Od dzisiaj postanowiliśmy zmienić nieco formę reklamy, będziemy starali się oprócz podawania wybranych tytułów i cen, także zamieszczać informacje o przygotowywanch przez MIRAGE nowych programach. A szykuje się wiele super nowości, najważniejsza to, że będziemy starali się prawie wszystkie nowe programy wydawać w polskich wersjach językowych (oczywiście jeżeli jest to uzasadnione), korzystając z usług profesjonalistów, jak zawodowi aktorzy, czy montażyści. Przypominamy jednocześnie, że jako jedyni w kraju posiadamy w naszym sklepie firmowym (Warszawa, Gen. Abrahama 4) pełną ofertę dostępnych w Polsce programów na wszystkie możliwe platformy sprzętowe, dotyczy to także sprzedaży wysyłkowej. Serdecznie zapraszamy !

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

Zapraszamy od 9⁰⁰ do 18⁰⁰ od poniedziałku do piątku

PC CD ROM

AIV NETWORKS	*ekonomiczna, hit!*	115.00
ABSOLUTE ZERO	*strzelanina*	[illegible]
ACTUA SOCCER	*piłka nożna*	115.00
A.D.2044	*przygodowa, Win95, 2CD, PL*	115.00
AH 64D LONGBOW	*symulator helikop.*	140.00
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	45.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	75.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	95.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	170.00
ANVIL OF DAWN	*role playing*	140.00
ASTERIX	*planszowo-przygodowa*	130.00
A-TRAIN	*ekonomiczna*	45.00
AZRAEL'S TEAR	*przygod.-zręcz. 3D*	140.00
BATTLE ARENA TOSHINDEN	*walki 3D*	180.00
BIG RED RACING	*wyścigi, 3D*	[illegible]
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	130.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	120.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	[illegible]
CHAOS OVERLORDS	*strategia, rpg*	120.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	[illegible]
CIVILIZATION 2	*strategia*	130.00
COMMAND & CONQUER	*gra+etapy*	175.00
CYBERMAGE	*strzelanina 3D*	130.00
DESTRUCTION DERBY	*wyścigi*	115.00
DEUS	*rpg w SVGA po polsku*	130.00
ENCORE	*3 gry, przygoda, symulacja*	35.00
EUROFIGHTER 2000	*symulacja*	180.00
FADE TO BLACK	*przygodowa*	70.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przygod.*	65.00
FLY AND DRIVE	*4 super gry*	45.00
FOOTBALL LTD	*manager piłkarski*	150.00
FORMULA GRAND PRIX 2	*wyścigi*	130.00
FULL THROTLE	*przygodówka, zręcz.*	130.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3D*	35.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC	*strategia*	140.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	*sport*	[illegible]
ISHAR TRILOGY	*3 części super rpg*	65.00
JOHNNY BAZOOKATONE	*zręcznościowa*	[illegible]
KOSHAN CONSPIRACY	*przygoda*	35.00
LION	*... zostałeś lwem!*	120.00
MAGIC CARPET 2	*nowa wersja*	130.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	130.00
MEGARACE 2	*niezwykłe wyścigi, 2CD*	130.00
METAL RAGE	*czołg w akcji, 3D*	115.00
MORTAL KOMBAT 2	*najbardziej krwawy*	[illegible]
NOWY TEENAGENT	*polska przygodowa*	65.00
NUKE IT	*misje Duke Nukem 3D*	90.00
OFFENSIVE	*strategiczna, II Wojna*	130.00
OLYMPIC GAMES	*sportowa Atlanta'96.*	140.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka Atlanta'96.*	140.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa, hit*	115.00
QUAKE	*superhit, strzelanina 3D*	160.00
RAYMAN	*rewelacyjna platformówka*	65.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przygodowa*	95.00
SCOTTISH OPEN	*virtualny golf*	35.00
SEA LEGENDS	*piraci, handel, strategia*	140.00
SETTLERS 2	*strategia*	135.00
SHELLSHOCK	*walki czołgiem*	[illegible]
SILENT HUNTER	*symulator podwodny*	140.00
SILENT STEEL	*4CD, przygodowa*	150.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CIT	*każda po*	45.00
SMOCZE HISTORIE	*przygod. po polsku*	85.00
SMURFY	*multimedia po polsku, HIT*	110.00
SPACE HULK II	*zręczn. rpg Win'95*	130.00
TEMPEST 2000	*super strzelanina*	[illegible]
TERMINAL VELOCITY	*strzelanina 3D*	35.00
TFX	*symulator lotniczy, super cena!*	110.00
THE DIG	*rysunkowa, przygodowa*	130.00
THUNDERHAWK 2	*strzelanina, symulacja*	[illegible]
TIME COMMANDO	*przygod.-zręcz.*	130.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	*przygod.*	130.00
TOP GUN	*symulacja*	140.00
ROYAL MANIA	*strategia, zręcznościowa*	130.00
TOUCHE	*przyg. muszkieterów, polska*	110.00
UNIVERSE	*przygodowa*	[illegible]
URBAN RUNNER	*przygodówka, film*	140.00
WARCRAFT 2	*rpg, strategia*	140.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC	*misje*	75.00
WETLANDS	*super strzelanina*	90.00
WITCHAVEN	*doom fantasy*	75.00
WITCHAVEN 2	*3D, akcja*	[illegible]
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi, manga*	120.00
WORMS	*rewelacyjna strategia*	140.00
WORMS REINFORCEMENTS	*data dysk*	65.00
Z	*super strategia, strzelanina*	130.00

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY	*przygodowa, polska*	38.00
BRIDGE CHALLENGER	*karciana*	95.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	17.00
DUNE 2	*superstrategiczna*	50.00
EPIC	*symulacja kosmiczna*	25.00
F-29 RETALIATOR	*symulator*	35.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przygod.*	70.00
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	45.00
FRANKO	*nawalanka, hit z Amigi*	35.00
HANNIBAL PL	*strategiczna, polska*	35.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3D*	[illegible]
INFERNO	*symulacyjna kosmiczna*	[illegible]
ISHAR 2	*role playing*	35.00
ISHAR 3	*role playing*	40.00
LAMBORGINI	*wyscigi 1/2 graczy*	35.00
MORTAL KOMBAT 2	*najbardziej krwawy*	[illegible]
ORTOGRAFIA PRO	*edukacyjny*	17.00
RAMON'S SPELL	*przygodowa*	30.00
ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	50.00
SABRE TEAM	*strategia, komandosi*	35.00
SCOTTISH OPEN	*virtualny golf*	35.00
STORM MASTER	*strategiczna*	25.00
SHIRUS	*przygodowa, Win3.1/Win95*	35.00
TFX	*super symulator lotniczy*	[illegible]
THE GAMES	*olimpiada*	20.00
UNIVERSE	*przygodowa*	[illegible]
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi, manga*	90.00
WORMS	*strategiczna*	[illegible]

AMIGA

AMERICAN POKER	*karciana 18 lat*	9.00
BANSHEE	*A1200, strzelanina*	35.00
*BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	[illegible]
BURNTIME	*strategiczna*	35.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	17.00
CYBERFORCE	*przygodowa*	25.00
DAN WILDER	*przygodowa 3D*	20.00
DOMAN	*walki barbarzyńców*	30.00
DRAGONSTONE	*przygodowa, rpg*	35.00
DUNE 2	*superstrategiczna*	50.00
EPIC	*symulator kosmiczny*	20.00
F-29 RETALIATOR	*symulator*	35.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	80.00
*FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	35.00
FRANKO	*bijatyka*	20.00
GATE 2 FREEDOM	*przygodowa*	25.00
*HEIMDALL 2	*przygodowa 3D*	[illegible]
INTERCALARIS	*przygod. zręcz. 3D*	35.00
ISHAR 2	*role playing*	35.00
ISHAR 3	*role playing*	40.00
JAGUAR XJ220	*wyścigi*	20.00
JAMES POND 3	*A1200, platformowa*	20.00
JURAJSKI SEN	*platformowa*	18.00
LAMBORGHINI	*wyścigi 1,2 graczy*	35.00
LAST SOLDIER	*platformowa*	12.00
LEGION	*strategiczna, A1200*	40.00
MAGICZNA KSIĘGA	*przygodowa*	20.00
MISTRZ POLSKI'96	*manger, 4 dyski*	35.00
PECHOWY PREZENT	*przygodowa*	[illegible]
PINBALL HAZARD	*flipper, 4 stoły*	25.00
PINKIE	*platformowa*	[illegible]
POLE WALKI	*strategiczna*	20.00
POLTERGEIST	*„mówiona" przygodowa*	25.00
PROJECT BATTLEFIELD	*strzel. 3D*	20.00
*ROBINSON S REQUIEM	*role playing*	45.00
ROCKSTAR	*manager zespołu muzycz.*	35.00
*SABRE TEAM	*strategiczna*	30.00
SHADOW FIGHTER	*nawalanka*	45.00
SHAQ FU	*nawalanka z Shaq O'Neal'em*	45.00
SKELETON KREW	*A1200, strzelanina*	35.00
SPEEDWAY MANAGER 2	*manager*	[illegible]
STARBLADE	*przygodowa*	20.00
STORM MASTER	*strategiczna*	25.00
STREET HASSLE	*nawalanka*	[illegible]
SUPER TAEKWONDO	*nowa bijatyka*	35.00
TAEKWONDO MASTER	*bijatyka, A1200*	25.00
THE GAMES	*olimpiada*	20.00
TRAPS'N'TREASURES	*platformowa*	25.00
*UNIVERSE	*przygodowa*	35.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	20.00
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	25.00
WIZKID	*platformowa*	[illegible]
WOLFCHILD	*platformowa*	17.00
WORMS	*strategiczna*	90.00

* *program posiada wersję dla A1200*

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		995.00
DODATKOWY KONTROLER		115.00

... w ofercie także inne akcesoria

ALIEN TRILOGY	*strzelanina 3D*	195.00
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	[illegible]
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	180.00
BUST A MOVE 2	*logiczno-zręczn.*	175.00
DESTRUCTION DERBY	*wyścigi*	185.00
ESPN EXTREME GAMES	*sportowa*	195.00
FIRESTORM	*symulator helikoptera*	180.00
JOHNY BAZOOKATONE	*platformowa*	170.00
JUMPING FLASH	*platformowa*	165.00
KRAZY IVAN	*bijatyka*	165.00
LOADED	*super strzelanina*	190.00
LONE SOLDIER	*przygodowo-zręczn.*	195.00
MORTAL KOMBAT 3	*walki karate*	195.00
NBA LIVE'96	*koszykówka 3D*	190.00
OLYMPIC GAMES	*Atlanta'96*	180.00
OLYMPIC SOCCER	*super piłka nożna*	180.00
PRIMAL RAGE	*walki dinozaurów*	195.00
RESIDENT EVIL	*horror, przygoda*	195.00
RIDGE RACER	*samochodowa*	195.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	180.00
STRIKER '96	*piłka nożna*	150.00
TOSHINDEN BATTLE ARENA		175.00
TOTAL NBA '96	*koszykówka*	195.00
WIPEOUT	*super szybka strzelanina*	185.00

SEGA SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		995.00
KONSOLA+KONTROLER+1 GRA		1175.00
DODATKOWY KONTROLER		115.00

... w ofercie także inne akcesoria

ALIEN TRILOGY	*przygod.-zręczn.*	210.00
CLOCKWORK KNIGHT 2	*platformowa*	195.00
DESTRUCTION DERBY	*wyścigi*	210.00
GUN GRIFFON	*symulator robota*	210.00
LOADED	*super strzelanina 1/2 osoby*	210.00
NIGHTS	*największy przebój na Segę*	230.00
PANZER DRAGOON ZWEI	*strzelanina*	230.00
SHELLSHOCK	*czołg, strzelanina*	[illegible]
SEGA RALLY	*wyścigi samochodowe*	230.00
SHINOBI X	*walki ninja*	195.00
TRUE PINBALL	*flipper 3D*	210.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	*walki*	210.00
VIRTUA COP + PISTOLET	*strzelanina*	325.00
VIRTUA FIGHTER REMIX	*bijatyka, 2CD*	190.00
VIRTUA FIGHTER 2	*super bijatyka 3D*	230.00
VIRTUA RACING	*wyścigi, super cena*	130.00

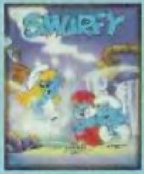
GAME BOY

KONSOLA	*ręczna konsola do gier*	195.00
ADVENTURES OF LOLO	*przygodowa*	80.00
ALLADYN	*platformowa, Disney*	120.00
ALLEYWAY	*zręcznościowa*	60.00
ASTERIX & OBELIX	*platformowa*	130.00
DONKEY KONG LAND	*zręcznościowa*	95.00
DOUBLE DRAGON	*bijatyka*	70.00
JUNGLE BOOK	*przygodowa*	120.00
LION KING	*platformowa, Disney*	130.00
MICKEY DANGEROUS	*zręcznościowa*	100.00
SMURFY	*super zręcznościowa*	125.00
SUPER MARIO LAND 2	*platformowa*	95.00
TENNIS	*sportowa symulacja*	50.00

JAGUAR

NAPĘD CD-ROM + 4 CD ROM'y		595.00
ATARI CARTS	*wyścigi gokartów*	195.00
BATTLEMORPH - CD	*strzelanina*	195.00
FEVER PITCH SOCCER	*piłka nożna*	175.00
HIGHLANDER - CD	*zręczn.-przyg.*	195.00
KASUMI NINJA	*super bijatyka*	140.00
MISSLE COMMAND 3D	*strzelanina*	195.00
MYST - CD	*przygodowa, hit !*	195.00
NBA JAM T.E.	*super koszykówka*	185.00
POWER DRIVE RALLY	*auto wyścigi*	[illegible]
SUPER BURNOUT	*wyścigi motorów*	180.00
SUPERCROSS 3D	*wyścigi enduro*	195.00

MIRAGE NEWS



SMURFY

Super produkcja z niebieskimi stworkami w roli głównej, całkowicie polska, profesjonalna wersja z aktorami znanymi z dobranocki. Gra przede wszystkim bawi, ale także uczy. Niezbędna w każdym domu gdzie jest komputer i dziecko. Wielka promocja z nagrodami.



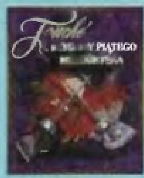
DEUS

Najmłodsze dziecko SILMARILS całkowicie po polsku, profesjonalni aktorzy, super scenariusz, świetna muzyka, rewolucyjne rozwiązania graficzne w grze, która zawiera elementy kilku gatunków, gry przygodowej, role playing czy gry zręcznościowej. Polecamy!



SMOCZE HISTORIE

Każdy z nas chciał kiedyś znaleźć się w krainie bajek, więc mamy okazję przenieść się w baśniowy świat z baśniowymi stworami, które jednak zachowują się wyjątkowo inteligentnie. Tony wiców i żartów w grze przygodowej po polsku, nie tylko dla dzieci, głosy CLOSTERKELLER !



TOUCHE

Wątek miłosny, spotkania z kardynałem Richelieu, pojedynki o honor królewskiego muszkietera, to jedne z wielu atrakcji najdłuższej przygodówki w historii gier. Polska lokalizacja nadała grze dodatkowy wymiar, możemy czytać polski tekst i słuchać angielskich sentencji.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



WŁADCA WYMIARÓW, pod tym tytułem ukaże się [illegible] gra przygodowa całkowicie po polsku. 2CD ręcznie rysowanej grafiki, super filmiki, zawodowi aktorzy, znakomity scenariusz. Tytuł oryginału "Master of Dimensions".



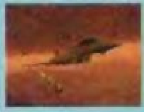
GUTS'N GURTERS gra, która ma szansę wytyczyć całkiem nowy kierunek. Renderowane, ruchome tło, animowane wybuchy, super realistyczne postacie, niezwykła akcja, jakość grafiki i animacje. Właśnie na to czekałeś !



BLAM! MACHINEHEAD nawet nie wiesz co Cię czeka, uruchom i poprowadź pociąg, spal oko na niebie, znajdź tajnego agenta, zniszcz reaktor nuklearny. Błagaj o litośc kiedy staniesz oko w oko z matką przedstawienia. GO !



TOMB RAIDER, [illegible]



SUPER EUROFIGHTER 2000, Wydawało się, ze DID po wydaniu EF2000 nie może już niczym zaskoczyć, tym czasem nowa wersja symulatora to nie tylko procedury dla WIN95, ale także lepsza grafika, szybkość i wiele innych dodatków



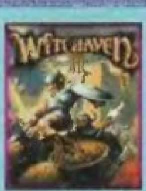
ORIONBURGER gra przygodowa, choć ukaże się w oryginalnej, angielskiej wersji językowej, powinna znaleźć wielu zwolenników, znakomita grafika, olbrzymia ilość zagadek, alternatywne rozwiązania, mistrzowskie gagi i dowcipy. YES !



ANIMAL [illegible]

PROMOCJA !

WITCHAVEN II
SHELLSHOCK





Zapraszamy Państwa do promocyjnych zakupów ! Do każdego kupionego w naszym sklepie lub w sprzedaży wysyłkowej programu WITCHAVEN 2 lub SHELLSHOCK otrzymają Państwo do wyboru kasetę z muzyką, czapeczkę lub koszulkę z gry Shellshock. Promocja potrwa do końca roku lub wyczerpania się nagród. Zapraszamy jednocześnie do naszego sklepu gdzie dowiedzą się Państwo o innych akcjach promocyjnych i przecenach.

Do końca roku czeka na Państwa jeszcze wiele niespodzianek !

Aloha! Internet!

Gry w sieci to jest to! Wie to każdy kto spróbował. Trudno jednak znaleźć przeciwnika z modemem lub dwoma komputerami w domu. Idealnym rozwiązaniem jest Internet, gdzie pograć można z zupełnie obcymi ludźmi, z którymi łączy nas jedno – obłędna chęć gry.

Podstawą gier na Internecie (pomijając opisane już MUD'y) była oczywiście poczta elektroniczna (e-mail). Poczynając od nudnych szachów a kończąc na rozmaitych grach planszowych, wszystko to można było obsłużyć pocztą. Fanatycy planszówek oddali pole fanom bardziej atrakcyjnych, szybkich, krwistych, trójwymiarowych rzeźni (chyba wiadomo o czym mowa?). Palącą potrzebą stało się podłączenie ulubionej gry do sieci i co więcej wyduszenie z niej możliwości gry w czasie rzeczywistym! Jak się okazuje Internet sprostał temu wyzwaniu. Jednym z rozwiązań jest KALI.



Program KALI jest pozornie podobny do IRC udostępnia on użytkownikom zupełnie inne możliwości. Umożliwia granie w niektóre gry poprzez Internet. W zasadzie każda gra, która posiada opcję gry w sieci (NETWORK PLAY) powinna z nim współpracować – np. DESCENT, DUKE NUKEM 3D, DOOM, COMMAND & CONQUER, SCREAMER, VIRTUAL POOL, WARCRAFT... Dzięki KALI można znaleźć przeciwnika do szybkiej partii DOOMa praktycznie przez całą dobę, siedem dni w tygodniu i to na całym świecie!

Niestety do skorzystania z tej możliwości musisz mieć w miarę dobry komputer. Co prawda samo KALI działa już na zwykłym 286 ale pamiętaj, że oprócz niego musisz jeszcze uruchomić zwykle dość wymagającą grę. Z tego względu absolutnie minimalna konfiguracja to 486/66 z 8 MB RAM i MS-DOS 6.0 lub nowszy. Szczególnie wysokie wymagania stawiane są modemowi. Aby korzystać z KALI bez problemów powinieneś mieć modem 28.800 (a w polskich warunkach DOBRY 28.800) lub szybszy. Modem 14.400 w zasadzie umożliwia grę ale z bardzo, bardzo wąskim marginesem przepustowości. Tego rodzaju modem szybko zacznie zwalniać grę i to nie tylko tobie ale i innym, z tego względu inni gracze mogą nie chcieć z tobą grać. Oczywiście aby móc się podłączyć trzeba posiadać konto internetowe i to konto pełne, obsługujące PPP (samo konto pocztowe nie starcza).

Aby znaleźć partnerów do gry, należy połączyć się z serwerem KALI, np. z KALI CENTRAL – 204.96.20.10, gdzie zwykle kłębi się około setki graczy, niezależnie od pory dnia.

Kali jest programem shareware, który w wersji niezarejstrowanej umożliwia grę przez 15 minut. Rejestracja kosztuje 20 dolarów USA.

Ponieważ tego typu program jest odpowiedzią na naprawdę duże zapotrzebowanie graczy, wkrótce powstanie zapewne cała rzesza konkurentów. Już teraz można usłyszeć m.in o programie KAHN (sprawdź http://www.teleport.com/~nbright), realizującym te same funkcje co KALI za nieco mniejszą opłatą (15$).

Pomysłów na granie przez Internet jest oczywiście więcej. Na przykład miłośnicy DOOM'a (a także takich tytułów jak HEXEN czy HERETIC) mogą korzystać z darmowego programu IFRAG. Niestety, by oszczędzić pieniądze trzeba się trochę więcej pomęczyć – dobra instrukcja korzystania z IFRAG znajduje się np. na http://dirac.bcm.tmc.edu/ifrag20.html.

Witia Q.



Gawędy bez fai

Powszechnie sądzi się, że Japończycy nie są znani z innowacji. O takim na przykład koncernie Matsushita (m.in. Technics, Pioneer) mówi się, iż chyba nigdy nie wypuścił własnego wynalazku, a tylko ulepszone wersje amerykańskiej i europejskiej myśli technicznej.

Czas obalić ten mit, a najłatwiej tego dokonać pokazując dokonania skośnookich koleżków w dziedzinie gier komputerowych. Powracając z targów ECTS w Londynie nie mogłem się bowiem oprzeć myśli, że skoro gry z Dalekiego Wschodu zaczynają okupować pierwsze miejsca na listach przebojów w Stanach, to pewnie i w Europie niedługo staniemy się świadkami inwazji. A może już się staliśmy?... W końcu najbardziej oblęganymi grami w sieci sklepów VIRGIN były SUPER MARIO 64 i PILOTWINGS 64 na Nintendo 64 i NIGHTS na SEGA Saturn, zaś największe emocje na samym ECTS wzbudzała maszynka z wielkim napisem VIRTUA FIGHTER 3. Nie muszę chyba dodawać, gdzie powstały te cudeńka...

Tymczasem wieści z naszego kręgu cywilizacyjnego – o ile w ogóle można używać takiego terminu w czasach „globalnej wioski" (nawiasem rzecz biorąc genialny termin, globalizm zapewnił nam więcej nawozu niż efektów) – nie są najlepsze. Na przykład prawie-żekultowa firma LUCASARTS ogłosiła, że właśnie zabiera się do robienia MONKEY ISLAND 3 i REBELLION. Pierwsza z tych gier, zatytułowana jak na razie CURSE OF MONKEY ISLAND, to kolejny odcinek w najbardziej kochanej serii gier przygodowych o tarapatach Guybrusha Threepwooda i jego śmiertelnego (choć występującego w postaci ducha) wroga Le Chucka. REBELLION zaś to gra strategiczna rozgrywana w modnym ostatnio „czasie rzeczywistym", a więc utrzymana w stylu C&C, a dziejącą się w świecie „Gwiezdnych Wojen".

Hmmm... A co takiego złego w tych dwóch tytułach (oprócz tego, że twórca pierwszych MONKEY-ów, Ron Gilbert, nie ma najmniejszego wpływu na część trzecią)? Ano to, że są to pomysły wtórne. Legenda firmy, która wymyśliła system SCUMM (point'n'click) i iMUSE (muzyka dostrajająca się do akcji) i znana jest z wielu kamieni milowych gier, ściera się z każdym miesiącem z każdym nowym produktem. DARK FORCES? Klon DOOM. AFTERLIFE?. Klon SIMCITY. THE DIG? Przestarzała technologia i nudny scenariusz. JEDI KNIGHTS? Klon QUAKE...

Japończycy wymyślili analogowy pad, dzięki czemu Mario obraca się o dowolny z 360 stopni i biega z szybkością zależną od siły przyciśnięcia joysticka. Japończycy wymyślili bijatykę w trójwymiarze. Japończycy robią gry RPG o jakich zachodnim developerom może się tylko marzyć. Manga nadeszła z Japonii... Do kata, nawet 99% konsol pochodzi z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Nie płaczę, nie cieszę się. Informuję.

Adrian Chmielarz

P.S. Wracając na chwilę do MONKEY ISLAND, oto najświeższe plotki z frontu. Napisałem list do jednego z pracowników HUMONGOUS ENTERTAINMENT, firmy jaką założył Ron Gilbert po odejściu z LUCASARTS z prowokacyjnym zapytaniem, czy to prawda, że Ron żądał zbyt dużych pieniędzy za napisanie scenariusza. Odpowiedź była dowcipna: „Być może byłaby to prawda, gdyby Ron w ogóle dostał jakikolwiek telefon od LUCASARTS... Tymczasem nikt się do nas nie odezwał. A szkoda, bo Ron był bardzo zainteresowany stworzeniem sequela.". Wypowiedź kończyło bardzo smutne zdanie: „I guess we will never know the true fate of Guybrush...". Chlip.

Witam wszystkich w kolejnym numerze i dziękuję za wszystko. Do „roztrzepanych": jeśli piszecie tipsy/kody, warto dać przy okazji tytuł omawianej gry i platformę, na której było to testowane.

Mamut alias gen. Hummel

ADDAMS ADVENTURE 3

Atari XL/XE, Tom

W południowej części budynku należy popstrykać w guziczki siedząc na krześle. Otrzymasz zdjęcie, które pokazać trzeba do kamery – otworzą się drzwi.

ANTARCTIC

Pegasus, Tom

Kolorowa chorągiewka sprawi, że będziesz mógł przez chwilę latać

BATMAN FOREVER

PC, Bartek

Bumerang: dół, przód, B (szybko); Hak: dół, przód, B (wolniej). Kiedy jesteś w pierwszym etapie (bank) i chcesz sobie dopełnić energię, a w pobliżu nie ma apteczki, uderzaj hakiem w podłużne lampy. Nieraz wypadają z nich apteczki.

COLONIZATION

Amiga, Kamil Gryć

Pierwsze miasto nazwij CHARLOTTE, a dostaniesz 51000 sztuk złota.

COMMAND & CONQUER

PC, Maciej Broniarski

1. Niektóre budynki dostępne są tylko dla jednej ze stron, ale wystarczy zająć CONSTRUCTION YARD przeciwnika i będziesz mógł majstrować budowle dostępne do tej pory tylko dla przeciwnika. To samo odnosi się do fabryk i jednostek.

2. Tips dla GDI. Zamiast długotrwałych walk lepszy jest szybki desant w bazie przeciwnika: wjeżdasz mu do bazy dwoma HUM-VEE (przenaczonymi na odstrzał) i transporterem (APC) z inżynierami. Nimi zajmij CONSTRUCTION YARD i wszystkie fabryki (zarówno broni jak i Tiberium). Przeciwnik jest skończony. Wystarczy go wybić.

3. Gdy masz kilka fabryk i chcesz, by wybrana z nich produkowała jednostki, oznacz ją jako PRIMARY BUILDING.

4. Klawiszologia: G – Guard Area, H – Centrowanie na twoim CONSTRUCTION YARD, HOME – Centrowanie na oznaczonej jednostce, N – Centrowanie na następnej jednostce, R – Gdy coś źle poszło, zacznij misję od początku, TAB – SIDE BAR on/off, CTRL + F7 (lub F8, F9, F10) – gra zapamiętuje dany ekran. Potem wciskasz jeden z klawiszy funkcyjnych (od F7 do F10) i obraz przenosi się na zapamiętany teren. CTRL + jeden z klawiszy 0 do 9 – gra zapamiętuje aktualnie oznaczoną jednostkę. Bardzo przydatne, bo normalnie nie można oznaczyć jednostek w powietrzu.

COVER GIRL POKER

Amiga, Aragorn

Kod brzmi DANCEOFTHE0SEVENILS.

CRAZY CASTLE

Game Boy, Manga Man

Kod do ostatniej planszy: GIFT.

DUNE 2

Amiga, Przemysław Ścierski

Gdy wybrałeś Ordosów i posiadasz Deviatory, atakuj nimi jednostki wroga (ale nie żołnierzy) z dala od pola ostrzału twych innych jednostek lub wież. Po przejęciu wrogiej jednostki rozkaż jej atakować najbradziej denerwujące cię obiekty wroga. Nawet po wyzwoleniu się spod twej kontroli będzie atakowała ona aż do skutku, lecz nie będą zajmować się nią wrogie wieże. Nie zapominaj o ochronie dla Deviatorów, gdy coś pójdzie nie tak.

GADGET – LOST IN TIME

PC, X-Soft

Kod do Egiptu: 4D9CC84B5.

LAST DYNASTY

PC, MiGhTyWah'71

1. Wyjdź z Windows. 2. W znaku zachęty DOS'u napisz SET CHEAT =TRUE. 3. Odpal grę. 4. Masz teraz dostęp do następujących komend: a) CTRL + F1 – zniszczenie celu; b) CTRL + F2 – wygrywasz sekwencję zręcznościową; c) CTRL + F7 – amunicja; d) O – nieśmiertelność.

LEISURE SUIT LARRY 6

PC, Maciej Broniarski

Postaraj się uzbierać tyle punktów, by na końcu przekręcić licznik. Będzie lepsze zakończenie!

MECHWARRIOR 2 – THE CLANS

PC, MiGhTyWaH'71

Trzymając CTRL-ALT-SHIFT wstukaj następujące kody: BLORB – nieśmiertelność, CIA – amunicja, COLDMISER – przeciwnikowi wysiada HEAT TRACKING, DORCS – twórcy robotów, ENOLAGAY – Hiroshima (anihilacja), FLYGIRL – jeden JUMPJET, GANKEM – pożegnaj się z celem, HANGAROUND – wysiada MISSION CLOCK, MEEP-MEEP – Struś Pędziwiatr (kompresja czasu), MIGHTYMOUSE – max JUMPJET'ów, ICANTHACKIT – ukończenie misji, TINKERBELL – wolność & swoboda, XRAY – rentgen (widzisz przez góry, ściany, roboty), ZMAK – ekspansja czasu. UWAGA! Część kodów może działać tylko gdy masz zalokowanego przeciwnika w polu widzenia.

TI
TR

Ukryte roboty: 1. Wejdź do CONFIGURATION w planszy TRIALS OF GRIEVANCE. 2. Kilknij na własnym imieniu i zmień je na HOBBES. 3. Wróć do MECH LAB. 4. Możesz wybrać roboty ELEMANIAL i TARANTULA.

MORTAL KOMBAT

Amiga, Maciej Gruszczyk

Graj Liu Kangiem. Z szóstym zawodnikiem wygraj tak, by było FLAVESS VICTORY. Następnym zawodnikiem będzie znajomy z MK I.

PINBALL DREAMS

PC, X-Soft

We flipperze STEEL WHEEL istnieje martwy punkt. Znajduje się nad najniższym buczkiem. Gdy wpadnie tam piłka, HIGH SCORE murowany.

POLANIE

PC, Piotrek (Gdańsk)

Kilka porad technicznych: Na planszy, gdzie trzeba krowę doprowadzić do wiochy (jakiegoś kółka, w którym jest Z), idź czarownikiem z oszczepnikami. Czarnoksiężnikiem co parę kroków używaj czaru



OKO. Wyżej wspomniany krąg jest pośrodku ekranu. Pójdź tam od dołu, jest tam tylko pięciu czy sześciu gości i święte miejsce. Trzeba ruszyć łepetyną. UWAGA!!! nie idź na tej planszy

PS &
ICKS

górą! Dupki mają tresowane misie, których nie rozwalisz.

Na wszystkich podobnych planszach rób tak samo z czarodziejami. W rundzie gdzie trzeba uwolnić czarodziejkę, dupki mają wioskę u góry. Bardziej opłaca się trenować czarodziejów niż czarodziejki. W chacie wojów można wybudować mur, który od razy po wybudowaniu musi być naprawiony przez chłopa (drwala). Postaraj się wybudować go na samym początku rundy.

W większości rund obok twej wiochy jest święte miejsce, ale czasami jest też w miejscach, w których zupełnie się go nie spodziewasz. Lepiej wypuść na wroga jedną, dużą wyprawę, niż kilka małych.

QUAKE

PC, De Nathoo Rhat

Kody: NOCLIP – przechodzenie przez ściany, GIVE 3 – daje Super Shotgun, GIVE 4 – daje Nailgun, GIVE 5 – daje Super Nailgun, GIVE 6 – daje Grenade Launcher, GIVE 7 – daje Rocket Launcher, GIVE 8 – daje Thunderbolt, GIVE SHELLS 255 – 255 naboi do Shotgun'ów, GIVE NAILS 255 – 255 gwoździ do Nailgun'ów, GIVE ROCKETS 255 – 255 rakiet, GIVE CELLS 255 – ładuje Thunderbolt'a na maxa!, GIVE HEALTH 255 – zdrówko (we wszystkich GIVE'ach stosować można też inne wartości).

Dobre rady: 1. Ogry z piłami najlepiej rozwalać z Nailgun'ów. 2. Na rycerzy najlepszy jest Nailgun i Super Nailgun. 3. Ponieważ nie można zabić czegoś, co nie żyje, Zombie można rozwalić tylko granatnikiem i rakietnicą. 4. Granatnik i rakietnica są ogółem dobre na wszystkich, ale wybuchy mają większy zasięg niż w DOOM, więc łatwiej zrobić sobie kuku. 5. Nie radzę używać Thunderbolt'a w wodzie (Patrz fizyka i chemia z siódmej klasy).

Dla miłośników mocnych wrażeń bogowie z ID przygotowali stopień trudności NIGHTMARE. Wystarczy wejść w dowolnym stopniu trudności do czwartego epizodu i tam spojrzeć w górę. Jeśli zauważyłeś dziurę to jest to przejście do NIGHTMARE. Żeby tam wejść wystarczy wpisać na konsoli FLY, ustawić się tak, by nie przelecieć przez wodę i podskoczyć. Po znalezieniu się pod sufitem znowu wpisać FLY, a potem przejść przez drzwi.

RAPTOR

PC, Mikołaj i Witold Ossowscy

Przed uruchomieniem gry napisz SET HOST=CASTLE. Uruchom grę przez plik RAP. Jesteś nietykalny i masz do obrzydzenia amunicji i forsy.

SOUND BLASTER AWE 32 PnP

PC, Jerzy Gajewski

(Uwaga! Pierwszy w historii tips hardware'owy)

W czasie instalowania karty Sound Blaster AWE 32 PnP w polskiej wersji Windows'95 występuje błąd. Kartę należy zainstalować i gdy Windows przy uruchamianiu zawiesi się trzeba przejść do DOS-u, wykasować pliki: sb16snd.drv, sbawe32.drv z katalogu SYSTEM w WINDOWS (także z podkatalogu SYSBCKUP, jeżeli się tam znajdują). Uruchomić ponownie Win'y, przejść do Panelu Sterowania, wybrać ikonę System, kliknąć na górze Menedżer Urządzeń. Wybrać kontrolery dźwięku, video i gier, kliknąć. Wybrać CREATIVE LABS ADVANCED WAVE EFFECTS SYTHESIS FOR AWE 32 i opcję Właściwości, na górnej listwie użyć opcję Sterownik. Wybrać \WINDOWS\SYSTEM\sbawe32.drv, kliknąć na dole Zmień Sterownik, potem kliknąć „Z dysku", włożyć dysk instalacyjny dołączony do karty i wczytać z niego sterownik i zatwierdzić – OK.

Nie należy jeszcze restartować systemu. Trzeba znów przejść do Panelu Sterowania, wybrać ikonę System, kliknąć na górze Menedżer Urządzeń. Wybrać kontrolery dźwięku, video i gier, kliknąć. Wybrać CREATIVE LABS SOUND BLASTER 16 Plug And Play i opcję Właściwości, na górnej listwie opcję Sterownik. Wybrać \WINDOWS\SYSTEM\sb16snd.drv, kliknąć na dole Zmień Sterownik, potem kilknąć „Z dysku", włożyć ponownie dysk instalacyjny dołączony do karty i wczytać z niego sterownik, zatwier-

dzić i uruchomić ponownie Windows. Teraz wszystko działa jak należy.

TERMINATOR 2

Game Boy, Manga Man

W pierwszym etapie 1 planszy w ruinach domów jest życie. W drugim etapie 1 planszy w pierwszej i ostatniej skrzynce jest życie. W tym etapie strzelaj tylko do gości idących z lewej strony, ci z prawej to ludzie. W trzecim etapie 1 planszy w murach u dołu ekranu są bomby i życie. W pierwszym etapie 2 planszy musisz rozwalić wszystkie półki z książkami, komputery i oczywiście roboty. Nie strzelaj w wyższych gości, to ludzie, gdy strzelisz w niego, powie HEY! i stanie na chwilę, ale kolejny etap będzie trudniejszy. W drugim etapie 2 planszy musisz zamrozić gościa strzelając w ciężarówkę z ciekłym azotem.

THUNDERSCAPE

PC, MiGhTyWaH'71

Kilka porad:

– World of Aden pełen jest zamkniętych drzwi i skrzyń, do których brak kluczy, więc w drużynie bardzo przydaje się złodziej z umiejętnością otwierania zamków.

– Jeśli ukradniesz coś w sklepie i zostaniesz złapany, to więcej nie wpuszczą cię do tegoż sklepu – możesz odciąć się od jedynego źródła dochodów.

– Zanim zaczniesz walkę – z daleka ostrzeliwuj wrogów z łuków, kusz, obrzuć go czarami etc. – czasem to jedyna szansa na wygraną.

WARCRAFT 2

PC, dr JoHn & Mok

Gdy naciśniesz ENTER, w dolnej części ekranu pojawi się napis MESSAGE. Należy wtedy wpisać: VALDEZ – 50001 oleju, HATCHET – szybkie ścinanie drzewa, NOGLUE – nie działają na twoje oddziały pułapki (RUNY) wroga Gdy użyjesz któregokolwiek z tych CHEAT'ów, po zakończeniu poziomu uzyskasz rangę Cheater'a. Aby tego uniknąć, gdy uzyskasz przewagę nad komputerem, zapisz stan gry, a następnie ją załaduj.

PC, Tomasz Knap

Kody: ITS A GOOD DAY TO DIE – nieśmiertelność, EVERY LITTLE THING SHE DOES – nie limitowana moc magiczna i wszystkie czary na full, DECK ME OUT – upgrade wszystkich typów broni, UNITE THE CLANS – wygranie poziomu, YOU PITIFUL WORM – przegranie poziomu, NETPROW – pokaz laserowych świateł w tle. FASTDEMO – szybko wyświetla demo na ekranie tytułowym, MAKE IT SO – wszystkie budynki są bardzo szybko budowane.

WITCHAVEN

PC, Maciej Broniarski

Dwie różne rasy walczą ze sobą (Gobliny leśne z górskimi) Trzeba tylko zaprowadzić jedne do drugich i zniknąć im z oczu. Przydatne jest też miażdżenie drzwiami. Ustaw przeciwnika pod nimi i naciśnij spację. Działa na wszystkie stwory. Metoda ta jest bardzo przydatna w walce z silnymi potworami jak Smoki czy Midiany.

WORMS

Amiga, P.Lewandowski i K.Kopeć

Do tworzenia własnych plansz potrzebny jest program do rysowania (np. Deluxe Paint). Należy narysować planszę, najlepiej w rozdzielczości 400x500. Potem nagrać planszę na dysku z grą do katalogu TWUCUSTOM.

Wczytać grę, kliknąć na Records i na Next, do pojawienia się List Custom Level i Change Level Disk (dysk z naszą planszą musi być w stacji). Jeżeli się uda, używamy opcji Game Start. Gdy zaczyna się wgrywać plansza, wciskamy prawy przycisk myszy. Powinien pojawić się napis „Landscape", wtedy wpisujemy tytuł naszej planszy.

WORMS+

PC, The Fighter

Kody: 2. OHSOEASY, 3. UNCHAINS, 4. BJORNPOP, 5. DODGEMAX, 6. STARTURN, 7. HEYGEOFF, 8. REZDOGGY, 9. HIGHKICK, 10. LONG AGO, 11. HEY JOHN, 12. SATANICS, 13. NEARDEAD, 14. SCUMBAGZ, 15. GOOD BYE, 16. TRUTHOUT, 17. 17THKIND, 18. GOGOGOGO, 19. PIGSPACE, 20. TRUMPTON, 21. PARANOID, 22. MIXTURES, 23. VERY MAD, 24. INSANITY, 25. GREATGIG.

UGH

Amiga, Ł. Molek & M. Szymor

Wszystkie kody: 1. FREISCHTIEL, 2. SELBSTLAEUFER, 3. HENNABREGGL, 4. PEANNEHEISS, 5. SOICHGOMBASEPP, 6. ZPFUNDHACKFLEISH, 7. DOGODDERDEID, 8. SPAMSPAMBEANSNSPAM, 9. SEMPRINI, 10. PROFRJGUMBY, 11. CONFESS, 12. MITTERMEIER, 13. DIESCHNICKIANGST, 14. INTERESTING PEOPLE, 15. INSURRANCESKETCH, 16. ITSHEARTS, 17. ARTHURTWOHEADS, 18. HAROLDTHESHEEP, 19. PICASSOONBICYCLE, 20. SPANISHINQUSITION, 21. LUIGIVERCOTTI, 22. JIMMYBUSSARD, 23. KENCLENAIRSYSTEM, 24. JOHANNGAMBOLPUTTY, 25. TRAINSPOTTING, 26. BICYCLEREPAIRMAN, 27. IRVINGCSALTZBERG, 28. THEENDBERG, 29. HOWTOFLINGANOTHER, 30. THECATSATONTHEMAT, 31. CONFUSEACATLTD, 32. DISTRACTABEE, 33. MITTELSCHMERTZ, 34. INSPECTORTIGER, 35. LOOKOUTOFTWEYARD, 36. FISHYREQUISTTTTE, 37. ARTHURFIGGIS, 38. CRUNCHYFROG, 39. SPRINGSUPRISE, 40. WALLYWIGGIN, 41. SIXTEENTONWEIGHT, 42. RASPBERRYKILLER, 43. SCOTTOFTHESAHARA, 44. BISHOPOFEASTANGLIA, 45. POLLYTHEEXPARROT, 46. EWANMCTEAGLE, 47. ASCOTSMANONAHORSE, 48. KEITHMANIAC, 49. NOTGOODENUGH, 50. STILLNOTGOODENOUGH, 51. NUDGENUDGE, 52. THEWOODPARTY, 53. THESENSIBLEPARTY, 54. ADOPTADAPTNIMPROVE, 55. HELLOSAILOR, 56. ARTHURTREE, 57. ABLOCKOFWOOD, 58. LIONTAMING, 59. RONOBVIOUS, 60. CHANNELJAMP, 61. TUNNELINGINTOJAVA, 62. MAURICEZATAPATIQUE, 63. KENBRIGGLES, 64. ALIBAYAN, 65. RENDOVE, 66. TIDDLES, 67. THENAKEDANT, 68. KENSHABBY, 69. ALBATROS, 70. THESUPPERWARS.

PRENUMERATA

wariant 1: SECRET SERVICE + SS CD

119,90 (1.199.000,- starych zł)

(cena detaliczna: 6 x 23,20 = 139,20)



6 wydań

w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)

wariant 2: SS CD

99,90 (999.000,- starych zł)

(cena detaliczna: 6 x 19,90 = 119,40)



6 wydań

w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5 CD)

wariant 3: SECRET SERVICE

43,20 (432.000,- starych zł)

12 numerów

wariant 4: SECRET SERVICE

21,60 (216.000,- starych zł)

6 numerów

ZASADY PRENUMERATY

Secret Service można zaprenumerować w jednym z czterech wariantów:

Wariant 1: Przez 6 miesięcy otrzymujesz Secret Service razem z płytką CD. Z przyczyn technicznych zastrzegamy sobie możliwość osobnego wysyłania czasopisma i kompaktu.

Wariant 2: Przez 6 miesięcy otrzymujesz płytkę CD bez Secret Service.

Wariant 3 i 4: Przez 12 lub 6 miesięcy otrzymujesz Secret Service bez płyty CD.

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na czerwonych przekazach pocztowych dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek), prosimy wkleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na załączonym przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Wszelkie reklamacje przyjmowane są w redakcji pod numerem telefonu: (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9:00 – 16:00, lub listownie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od grudnia należy dokonać wpłaty do 15 listopada. Po tym terminie zamówienia przechodzą do realizacji na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie kraju, w cenie detalicznej 19,90 zł. Lista sklepów na str. 14.

Nie wysyłamy archiwaliów za zaliczeniem pocztowym, ponieważ koszty pocztowe są wyższe od wartości przesyłki.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21



ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na archiwalia, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS. Następnie, korzystając z poniższej tabelki, dokładnie wyliczyć należną kwotę oraz **KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI**. Otrzymaną kwotę wpisać na przedniej stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz należy wysłać pod adresem redakcji, wpisując **WIELKIMI LITERAMI** na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	14	1,20 zł	25	1,80 zł	32	2,20 zł
7	80 gr	15	1,20 zł	26	1,80 zł	33	2,20 zł
8	1,20 zł	16	1,60 zł	27	1,80 zł	34	2,20 zł
9	1,20 zł	17	1,60 zł	28	1,80 zł	35	2,20 zł
10	1,20 zł	20	1,60 zł	29	2,20 zł	36	2,20 zł
12	1,20 zł	23	1,80 zł	30	2,20 zł	37	3,00 zł
13	1,20 zł	24	1,80 zł	31	2,20 zł	KOMP.WIEDZY	9,90 zł

1-5 brak! 11 brak! 18-19 brak! 21-22 brak!

■ KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1 zł
od 3 do 4 szt. – 1,20 zł
od 5 do 8 szt. – 1,50 zł
od 9 do 13 szt. – 1,80 zł
od 14 do 18 szt. – 2,60 zł
powyżej 18 szt. – 5,20 zł

UWAGA! OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 35 bez 11, 18, 19, 21, 22)
40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

KOMPENDIUM WIEDZY 9,90 zł + 2 zł = 11,90 zł

WYCIĄĆ I PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU! ->

WYCIĄĆ I PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA — **Kupon ważny do dnia 15.11.96 r.**

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

☐ pakiet 100% lub

☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 20
☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34
☐ 35 ☐ 36 ☐ 37

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem zamawiane numery.

Kompendium Wiedzy ☐

Numer prenumeratora: ☐ (wpisz numer ze swojej naklejki adresowej)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony, którego wariantu prenumeraty dotyczy zamówienie. W przypadku zamawiania więcej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać ilość: ☐

☐ Wariant 1: **6 miesięcy** SECRET SERVICE + SSCD
☐ Wariant 2: **6 miesięcy** SS CD
☐ Wariant 3: **12 miesięcy** SECRET SERVICE
☐ Wariant 4: **6 miesięcy** SECRET SERVICE

セーラームーン

NOWE CZARODZIEJKI



SAILOR CHIBI USA

Spełniamy prośby przewijające się w wielu listach. Pisaliśmy już dokładnie na temat Czarodziejek z pierwszych dwóch serii w SS'31, SS'36 i SS'37. Nie chcielibyśmy zajmować miejsca na powtórki, bo przed nami nowa seria i nowe bohaterki, o których warto napisać coś więcej.

Chibi Usa (Sailor Chibi Moon) – nazywana również Małą Damą, na co dzień żyje w Kryształowym Tokio w XXX wieku. Jej prawdziwe imię to Usagi (tak jak Sailor Moon) ale z racji swego wieku nazywana jest Małą Usagi. Urodziny obchodzi 30 lipca, jej znak Zodiaku to Rak, a grupa krwi 0. W serii R przybywa do naszych czasów aby zwrócić się o pomoc do legendarnych Czarodziejek. W serii S powraca znów, wysłana przez swoją matkę – Królową Selenity, aby trenować walkę z siłami zła jako nowa Czarodziejka Sailor Chibi Moon. Na co dzień chodzi do szkoły podstawowej Minako-ku Juuban. Jej ulubionym przedmiotem jest rysowanie, a najmniej lubianym nauka japońskiego. W anime jej seyuu jest Kae Araki.

Czarodziejka z Neptuna (Sailor Neptune) – Michiru Kaiou to jedna z nowych tajemniczych Czarodziejek. Uważa się za bardzo elegancką i wytworną. Michiru obchodzi swoje urodziny 6 marca, jej grupa krwi to 0. Chodzi do pierwszej klasy szkoły średniej Mugen Gakuen, gdzie najbardziej lubi lekcje muzyki. Jak sama mówi nie ma niczego czego by naprawdę nie lubiła. Najbardziej jednak lubi muzykę i bardzo dobrze gra na skrzypcach. Jej marzeniem jest zostać sławną i utalentowaną skrzypaczką. Chętnie też maluje i pływa. Nic dziwnego gdyż jej atak związany jest właśnie z wodą. W anime jej seyuu to Masako Katsuki.



SAILOR NEPTUN

Czarodziejka z Urana (Sailor Uranus) – na co dzień Haruka Tenou chodzi z Michiru do tej samej szkoły. Urodziny obchodzi 27 stycznia, jej znak Zodiaku to Wodnik, a grupa krwi B. Złoty jest jej ulubionym kolorem, co widać po jej mundurku Czarodziejki – ma jaskrawożółtą kokardę. Uranus jest, mówiąc delikatnie, bardzo męska. Haruka zachowuje się jak chłopak. Ubiera się jak chłopak. Nie cierpi sukienek i nawet mówi jak chłopak. Na początku nawet Usagi i Minako myśleli, że jest ona chłopakiem. Nie dziwi więc, że jej hobby to jazda na motorze. Gdy coś ją gryzie, wsiada na swoją maszynę i gna przed siebie. Jej ulubioną potrawą jest sałata, nie cierpi natomiast nattou (japońskiej potrawy ze sfermentowanej soi). Co ciekawe podobnie jak Michiru lubi muzykę i sama gra na pianinie. W anime jej seyuu to Megumi Ogata.



SAILOR SATURN



SAILOR URANUS

Czarodziejka z Saturna (Sailor Saturn) – to Hotaru Tomoe. Jest z pod znaku Koziorożca i ma grupę krwi AB. Hotaru jest bardzo wątłą i słabą dziewczynką. Szybko się męczy i nie lubi brać udziału w zajęciach wychowania fizycznego. Posiada jednak niesamowitą moc uzdrawiania innych. Jest raczej samotnikiem, a inni uczniowie uważają ją za co najmniej dziwną. Lubi się uczyć historii, a dzięki swoim zdolnościom chce w przyszłości zostać pielęgniarką. Najbardziej lubi jeść japońskie kluski, lecz nie cierpi mleka. Oprócz klusek ma też inne hobby jakim jest kolekcjonowanie lamp. Jej ulubiony kolor to purpurowy. W anime jej seyuu to Yoko Minaguchi.

Czarodziejka z Plutona (Sailor Pluto) – to najbardziej tajemnicza ze wszystkich. Na początku nie było o niej wiadomo nic poza tym, że jest strażniczką Wrót Czasoprzestrzeni. Później w serii S dowiadujemy się, że nazywa się Setsuna Meiou. Czarodziejka z Plutona jest już dorosłą osobą, ale wspominając swoje młode lata pamięta, że w szkole jej ulubionym przedmiotem była fizyka, a najmniej lubianym muzyka. Obecnie uwielbia robić zakupy. Zna się na modzie oraz sama szyje. Marzy aby zostać projektantką mody. Nie cierpi karaluchów. W anime jej seyuu to Chiyoko Kawashima.

Mr. Root



NOWA ZŁA BABA



USAGI + REI JAK ZWYKLE PODCZAS KONSTRUKTYWNEJ DYSKUCJI



SAILOR PLUTON



SAILOR PLUTON + NEPTUN

■ Yes, Yes, Yes, Sailor Moon S! POLSAT będzie kontynuował tę popularną serię co najmniej do końca przyszłego roku!

■ Ghost in The Shell zawita już wkrótce na Sony PlayStation. Nad grą pracują twórcy popularnej gry Jumping Flash, a nad całością ma czuwać autor mangi Masamune Shirow.

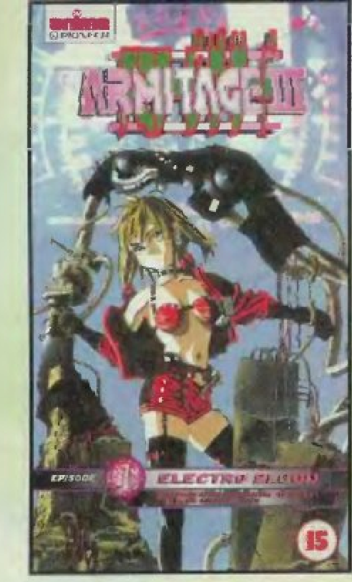
■ Firma PIONEER wydała system do gry karcianej z mangowymi postaciami pod nazwą „Ani-Mayhem". Na kartach znajdują się postacie, miejsca i sytuacje z filmów „Tenchi Muyo", „Ranma 1/2", „El Hazard" i „Bubblegum Crisis". Najprawdopodobniej system ten będzie dostępny niedługo w Polsce.

■ Fanów „X-Files" (Z archiwum X), na pewno zainteresuje wiadomość, że ich ulubiony serial został wydany w Japonii w formie mangi. Po sukcesie serii na rynku video (ponad 120.000 sprzedanych kaset w Japonii) wydawcy komiksów zdecydowali się na adaptację „X-Files" w formie rysunkowej. Niestety równolegle został wydany amerykański komiks z przygodami agentów Mulder&Scully, tak więc mangowy „X-Files" ukaże się tylko w Japonii.

■ Fani Jackie Chana powinni koniecznie zajrzeć na jego oficjalną stronę WWW i dowiedzieć się czegoś więcej na jego temat: http://www.jackiechan.com. Sam mistrz pracuje aktualnie nad nowym filmem razem z Człowiekiem Demolką Wesley Snipesem, w którym grają... kuzynów walczących z gangsterami w Nowojorskim China Town.

■ Rusza telewizyjny MANGA ROOM! Na gościnnych falach Polonii 1 w programie ESCAPE będzie ukazywać się cotygodniowy materiał o filmach anime. Oglądajcie w czwartki i niedziele!

■ Firma wysyłkowa PLANET MANGA informuje o jesiennej promocji. Bezpłatny katalog można otrzymać nadsyłając zaadresowaną kopertę ze znaczkiem pod adresem:
PLANET MANGA, skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84
tel. (0-22) 635-26-67
(dzwonić pon, śr, pt. 10:00 –15.00)
W sprzedaży są oryginalne kasety video po promocyjnych cenach.









„Witamy na Marsie! Uprzedzamy o wciąż niskim poziomie tlenu w atmosferze, rozruchach w centrum miasta oraz szaleńcach strzelających na marsjańskim kosmodromie. Tego ostatniego nie musisz się zbytnio obawiać, o ile nie jesteś robotem z generacji Trzecich".

■ ■ ■

Po obejrzeniu pierwszej kasety pomyślałem sobie „Niezle. Całkiem fajnie się zapowiada". Przy drugiej stwierdziłem: „Świetne! Ciekawe co będzie dalej". Trzecia wywołała u mnie okrzyk: „Superackie! Koniecznie muszę wiedzieć jak to się skończy!". Po czwartej przez pewien czas nie mogłem dojść do siebie, a gdy w końcu ochłonąłem, zadałem sobie pytanie kiedy ostatnio widziałem dobry film science fiction. Oj, chyba dawno nie działo się na tym polu nic specjalnego, może poza GHOST IN THE SHELL, aż tu nagle pojawił się film wydawcy, po którym najmniej spodziewałbym się takiej produkcji.



Po takich hitach jak Tenchi Muyo czy Moldiver PIONEER zaaplikował wszystkim fanom s-f i cyberpunku porcję naprawdę dobrego anime. Nic dziwnego, gdyż przy produkcji ARMITAGE 3 pracowała grupa ludzi zaangażowana w kilka, obecnie już historycznych projektów, jak CYBER CITY OEDO 808, BASTARD!, GUNDAM 0083, ORGUSS 2, MOLDIVER czy SOL BIANCA. Film jest również jednym z tych, w których twórcy położyli nacisk nie tylko na ciekawy scenariusz i wyraziste postacie, ale również na coś co A'guś nazwała kiedyś kompleksem szczegółu. Designerzy pomyśleli o wszystkim, począwszy od zaprojektowania wielopoziomowego marsjańskiego miasta przyszłości, poprzez samochody i bronie (czyżby kompleks Kenichi Sonody?), wielkie roboty, kończąc na kilku odniesieniach do paru innych znanych produkcji.

A teraz – uhahaha! W drugim odcinku pojawiają się wszystkie Czarodziejki z serii S jako roboty i do tego w negliżu. Sam spędziłem chyba z dziesięć minut analizując klatka po klatce tę właśnie scenę.

Wróćmy jednak do akcji filmu. ARMITAGE 3 to opowieść z gatunku science fiction z elementami cyberpunkowego klimatu, podobnie jak BLADE RUNNER.

Jest rok 2179. Siedemdziesiąt lat wcześniej ludzkość rozpoczęła długi i mozolny proces terraformowania Marsa z czerwonej nieprzyjaznej planety w świat podobny do Ziemi. Miną jednak pokolenia zanim motto tego przedsięwzięcia – „Red to Blue" – stanie się rzeczywistością. Na razie ludzie żyją w jedynym dużym marsjańskim mieście Saint Lowell usytuowanym w wielkim kanionie zwanym Marsjański Rów. Jest to potężna wielopoziomowa metropolia, borykająca się z przeludnieniem, bezrobociem i przestępczością.

W tym jedynym mieście mieszkają i pracują ludzie, zlokalizowany jest też marsjański przemysł. Przy budowie pierwszych kolonii na Marsie ludziom pomagały i służyły roboty. Wtedy jeszcze niezbyt podobne do swoich twórców, przypominały raczej skrzyżowanie koparki z buldożerem. W marsjańskim slangu określane mianem „Pierw-





Drodzy Rodzice i Opiekunowie! To jest film o ciężkiej pracy marsjańskiej policji, a nie jakaś tam rozbieranka. Poza tym grają w nim roboty.

szych”. W miarę rozwoju gospodarki dwie wiodące robociane korporacje: Conception i Hu-Gite, wypuściły na rynek nową generację robotów, prawie nie odróżnialną od ludzi, nazwaną generacją „Drugich”. W zdominowanym przez mężczyzn społeczeństwie kolonistów żeńskie wersje „Drugich” sprzedawały się niczym świeże bułeczki. Każdy mógł mieć kobietę swoich marzeń. Wystarczyło tylko przejść się do wyspecjalizowanego sklepu, aby wybrać sobie, z jakich podzespołów ma się składać nowa „dziewczyna”, której zachowanie i przeznaczenie można było zaprogramować. Zawsze w razie potrzeby można było nacisnąć przycisk aby ją wyłączyć i od-











ARMITAGE III

dać do sklepu – marzenie! „Drudzy” sprawowali się również świetnie jako personel w urzędach, liniach lotniczych, w roli sekretarek czy asystentek. Przegrywająca powoli z konkurencją korporacja Conseption doszła do wniosku, że już czas na nowy model. Tymczasem ludzie na Marsie, a w szczególności kobiety, byli coraz bardziej oburzeni rolą jaką zaczęły odgrywać w ich życiu roboty. Ich miejsca pracy zaczęły być powoli zajmowane przez tańsze roboty, zaś kobiety były sfrustrowane, że ich mężowie i narzeczeni mogli je w każdej chwili porzucić dla „nowszego modelu”.

Tym zagmatwanym światem wstrząsa wiadomość o serii morderstw na marsjańskich kobietach. Do sprawy zostaje przydzielona oficer (czy raczej oficerka) Marsjańskiej Policji – Naomi Armitage (czyt. Amitaźi) razem z oddelegowanym z Chicago na Marsa gliną, Rossem Silibusem, starają się rozszyfrować tożsamość mordercy, co nie jest wcale takie trudne. Ów psychopata Rene D'anclaude za pośrednictwem publicznej telewizji retransmituje swój „występ” mordując znaną i popularną piosenkarkę country. Jego kampania telewizyjna odnosi pewnego rodzaju sukces. Ludzie dowiadują się, że zamordowana przez D'anclaude kobieta nie jest tak naprawdę człowiekiem, ale robotem istniejącej już generacji „Trzecich”, które niepostrzeżenie wśliznęły się w ich społeczność i na dodatek są nie do odróżnienia od zwykłych ludzi.



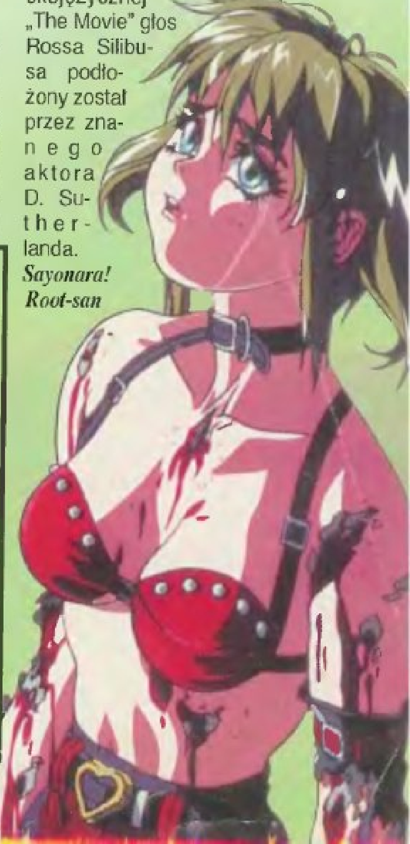
Podczas pogoni za mordercą kobiet Ross i Armitage osaczają go w starym opuszczonym kościele. Nie jest zaskoczeniem gdy podczas walki okazuje się, że Armitage to także „Trzeci”, a mordowane kobiety to jej siostry z prototypowej serii. Zrywając z dotychczasową pracą policjantki Armitage chce odnaleźć zaprzyjaźnionego „Trzeciego”, Juliana Moora, który nie wiadomo z jakich powodów został zaprojektowany jako młody chłopiec. Julian może udostępnić Armitage listę „Trzecich” aby ta mogła ochronić je przed szalejącym zabójcą. Partner Naomi, detektyw Ross Silibus, z początku sceptyczny i nastawiony z dystansem do robotów powoli zaczyna rozumieć Armitage i w końcu jej pomaga. Zauważa, że przedstawiciele generacji „Trzecich” są niejednokrotnie bardziej ludzcy od samych ludzi i to zaczyna zmieniać jego podejście do sprawy. W miarę trwania filmu pomiędzy Rossem i Armitage rodzi się uczucie, zaś zakończenie filmu jest zaskakujące.

■ ■ ■

To czteroczęściowe OAV wciągało mnie coraz bardziej w miarę oglądania. Przeważnie producenci OAV przeznaczają większość budżetu i starań na pierwszy odcinek, aby przykuć uwagę widzów, a następne części traktują już po macoszemu. W ARMITAGE 3 sprawa jest zgoła odmienna. Podczas gdy w pierwszej części animacja jest bardziej statyczna, w następnych film nabiera szybkiej akcji, a sceny kolorytu. Oglądając film widz nie jest pewien, co się będzie działo za chwilę.

ARMITAGE 3 jest obecnie jednym z najlepiej sprzedawanych tytułów w Wielkiej Brytanii. Według notowania bestsellerów wrześniowego pisma Manga Mania, druga część serii jest na drugim miejscu zaraz po GHOST IN THE SHELL. Pozostałe części znajdują się w pierwszej dziesiątce. Oprócz czteroczęściowego OAV na kasetach, w Japonii i USA dostępna jest na laserdyskach również wersja kinowa. Jest dłuższa o 10 minut od OAV. Przy produkcji wersji angielskojęzycznej „The Movie” głos Rossa Silibusa podłożony został przez znanego aktora D. Sutherlanda.

Sayonara!
Root-san



ARMITAGE III (The Third)
Rok produkcji: 1995
Produkcja: PIONEER LDC
Dystrybucja: PIONEER LDCE
Scenariusz: Chiaki Konaka
Scenariusz 1. odcinka: Akimori Endo (Cyber City, 5 Star Stories, Gundam 0083)
Reżyseria i Chara Desigh: Hiroyuki Ochi (Orguss 02, Bastard!)
Planowanie: Tohru Miura (Sol Bianca Tenchi Muyo)
Design: Atsushi Takeuchi (Sol Bianca)
Muzyka: Hiroyuki Namba (Ladius)
Czas: 50, 30, 30, 30
Dystrybucja w Polsce: PLANET MANGA
cena: ***49.90*** zł

15







MONSTER TRUCK MADNESS

Gdyby tak do zwykłego samochodu terenowego dołożyć monstrualnie wielkie koła, powstałby bohater gry MONSTER TRUCK MADNESS – wykręcona półciężarówka. Skąd się wzięła moda na takie pojazdy nie potrafię wam powiedzieć – być może jakiś bogaty Amerykanin dostał świra po obejrzeniu zdjęć z eksploracji księżyca. Po mieście takim autem musi się diablo trudno jeździć, ale za to nie straszne są szkody komunikacyjne. No i chyba wspomaganie znajduje się w wersji podstawowej...

Kolejnym produktem rozrywkowym firmy MICROSOFT są wyścigi samochodowe. Przed tobą rywalizacja wielkokołowych półciężarówek. Wydawało się, że już nic oryginalnego na rynku wyścigów się nie pojawi – a tu proszę. Gra oczywiście pracuje pod Windows'95, jednak już tak ciepłych słów o płynności animacji jak przy HELLBENDER nie da się powiedzieć. Do dyspozycji są trzy rozdzielczości – 320x200, 320x400 i 640x480 – pierwsza powinna w miarę dobrze pracować na P90, druga przeznaczona jest dla P133, natomiast w trzeciej może pograć tylko zarząd MICROSOFT wyposażony w specjalnie przygotowane komputery. MONSTER TRUCK MADNESS obsługuje akceleratory 3D (w tym i STEALTH 3D 2000 opisywany w dziale hardware). Sprzętowy akcelerator wbrew pozorom w tym przypadku nie przyspiesza działania gry, jednak dzięki niemu obserwujemy oszołamiające efekty graficzne dostępne jedynie do tej pory na konsolach nowej generacji – rozmyte tekstury i co najważniejsze – 32 tysiące kolorów.



Świetnym pomysłem jest wprowadzenie trzech odmiennych rodzajów wyścigów, a o poziomie profesjonalizmu gry świadczy fakt, że dla każdego biegu przygotowane są odmienne scenerie. Tak więc mamy możliwość ścigania się na standardowych trasach wyścigowych, czyli jeździmy w kółko po jakimś wytyczonym torze; kto dojedzie pierwszy i nie dostanie kręćka – wygrywa. Drugi sposób zabawiania się w kierowcę monstrualnego pojazdu to wyścig po drodze na zasadzie: tutaj startujemy, a tam kończymy – nie ma okrążeń, nic się nie powtarza, cały czas jedziemy przez wciąż nowe tereny. No i trzeci sposób to jazda halowa – pojedyncze wyścigi z jednym przeciwnikiem. Turniej to kolejne wyścigi w powyższych typach.



Model symulacji jest na tyle złożony, że jest opcja GARAGE, w której możemy ustawiać kilka parametrów, którymi nasz pupilek będzie się charakteryzował podczas jazdy. Można zmieniać opony, przełożenia i zawieszenie. To jedyny moment, w którym musisz trochę pomyśleć – później już tylko wymiatasz ile fabryka dała.







Microsoft'96

WINDOWS 95 — **1 CD**

P60 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD

SVGA ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor: Microsoft (PC CD) — zapowiedź: listopad



MONSTER TRUCK to gra bardzo dobra. Jej plusy to doskonała grafika, która jest równie ładna jak i drobiazgowa oraz fajny, nieco zwariowany klimat. Wszystkie trasy są pełne niespodzianek, płynnie pofałdowane, zaś wokół toru wiele jest elementów zupełnie nie związanych z wyścigiem... Mnóstwo drobiazgów pozytywnie wpływa na klimat gry – w naszych ciężarówkach skręcają się koła (i to naprzemiennie), słupki latają w powietrzu, barierki się łamią i przewracają, ciężarówki zostawiają ślady... ma się wrażenie jazdy po „prawdziwym" torze, na którym wszystko może się zdarzyć, a nie w uprzednio określonym statycznym środowisku graficznym. I nie musisz wcale poruszać się po torze – możesz zjechać i udać się w dowolnym kierunku.

Położono zdumiewający nacisk na tryb Multiplayer, gdzie można się ścigać poprzez kabel, modem, sieć, a nawet Internet. I właśnie w tym miejscu zaczyna się prawdziwa zabawa z MONSTER TRUCK MADNESS. Powstała już specjalna internetowa liga (MTM ASSOCIATION) zrzeszająca graczy. Rozegrawszy kilka wyścigów z zawodnikami ligi (używając modemowego połączenia z Internetem) jestem pod wielkim wrażeniem – cztery ciężarówki jednocześnie kierowane przez ludzi to jest to!

KaYteck



